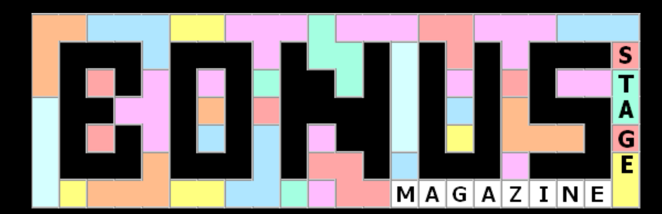

AÑO 3
NÚMERO 16
AGOSTO 2014
BONUS STAGE MAGAZINE
REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS
ANÁLISIS
ACTION FIGHTER
PRINCE OF PERSIA
BATTLETOADS
HYBRID HEAVEN
REN & STIMPY: QUEST FOR THE SHAVEN YAK
REVISIÓN
DOUBLE DRAGON
IT'S NOT JUST A GAME ANYMORE
DOUBLE DRAGON
PERIFÉRICOS
32 X
32X
ESPECIAL
STARFOX

Número 16 – Agosto del 2014





INDICE

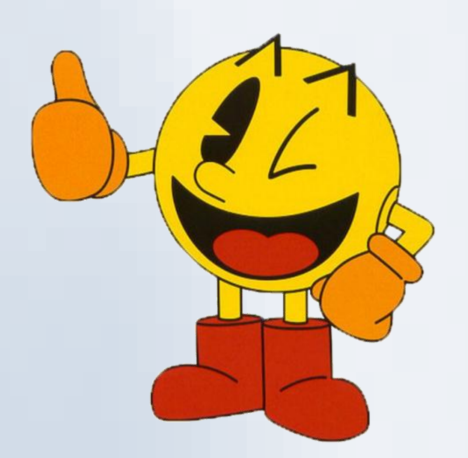
Maquetación: Skullo

EDITORIAL



Bienvenidos a Bonus Stage Magazine número 16, un número que esperamos os ayude a pasar los días de vacaciones que muchos de vosotros tendréis.

Como habréis observado el especial de este número está centrado en la saga *Starfox*, de manera que le hemos dedicado unas 15 páginas a Fox McCloud y sus compañeros de equipo.



En el resto de páginas encontrareis las secciones típicas de nuestra revista: **Análisis** (esta vez son 5), **Visión Periférica** (dedicada a un periférico bastante impopular), **Medalla de Plata** (protagonizada por un personaje de Sega conocido por todos) **Revisión** (donde comento una película que mucha gente sufrió y muchos han olvidado), **Made In China** (donde continua el artículo dedicado a los juegos piratas de Mario) y la minisección de **Pausatiempos** que vuelve a la carga para entretener a los aburridos. Además en este número hemos entrevistado a los responsables de la web Multitap.es, así que no olvidéis echarle un ojo a la **Entrevista**.

Y bueno, ya sabéis que os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog, así como ver y comentar los diferentes artículos que vamos subiendo de tanto en tanto:

http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

Y si sois usuarios de Facebook, podéis seguir nuestra página y así estar al día de las novedades de la revista y el blog de Bonus Stage Magazine:
https://www.facebook.com/pages/BONUS-Stage-Magazine/294737213874538



Espero que disfrutéis de este número.

Skullo

PORTADAS DESCARTADAS

Al igual que hemos hecho con casi todas las portadas de los últimos números, hemos dado la posibilidad de que los lectores y seguidores de Bonus Stage Magazine votasen la ilustración que querían ver en la portada del Especial Starfox a través de foros, del blog y de nuestra página de Facebook.



Pese a que todas las portadas han tenido votos, ha habido una clara ganadora (evitando tener que alargar demasiado la votación y ofrecer nuevas portadas, como nos pasó en el especial *King of Fighters*).

En cualquier caso, aquí tenéis las ilustraciones que fueron descartadas como portada.





ANÁLISIS

PRINCE OF PERSIA

1 Jugador –Plataformas/Aventura – Jordan Mechner 1989



Quizás haya algunos que no lo sepan, pero a la altura de 1989 la industria de los videojuegos ya gozaba de más de una década de vida. Desde que en los años setenta aparecieran las máquinas recreativas y las primeras generaciones de videoconsolas, y, sobre todo, con el extraordinario auge experimentado en la segunda mitad de los años ochenta a raíz del advenimiento de la tercera generación de consolas y PCs de mayor potencia, esta industria dio a luz muchos de los géneros que disfrutamos hoy en día. Fue el origen de los juegos de puzles, disparos, carreras, lucha, plataformas, RPG, etc.

Como ya aseveramos hace un par de números en el análisis de *Prehistorik,* algunos de ellos entablaron una relación simbiótica, existiendo géneros que, como el de Plataformas, ejercieron de hilo conductor sobre otros como la aventura, el combate, los puzles o la exploración. Poco a poco, pero con paso firme, el mundo de los videojuegos iba caminando hacia su madurez.

No obstante, todavía existía un concepto muy de actualidad que aún se encontraba en pañales, el de la inmersión en el sentido moderno del término, entendido como la empatía, identificación, para con el personaje y su entorno derivado del realismo, entre otros factores. En ese sentido, títulos como *Prince of Persia,* el título de desarrollado por Jordan Mechner y distribuido por Brøderbund en 1989 para diferentes modelos de PC, constituyeron un cambio de paradigma de primer orden.



Pantalla de título



Gráficos

El juego de Mechner sorprende en muchos apartados, pero entre ellos, es el gráfico uno de los más dignos de mención, sólo superado por el apartado jugable. El realismo se eleva a una de sus mayores cotas dentro de los juegos de finales de los años ochenta. Esto podría sorprender si tenemos en cuenta el aspecto poco creíble del protagonista, situado en las antípodas de los rasgos del persa típico. Se trata de un individuo de pelo rubio y tez clara, vestido íntegramente de blanco; casi parece un "pijama". No cabe duda de que esta insólita apariencia responde a criterios prácticos, motivado por las exigencias impuestas por un fondo predominantemente oscuro en el que se hace imperativo destacar al personaje.



Pronto conseguiremos una espada

Dicha imprecisión queda sobradamente compensada gracias al extraordinario tratamiento de sus movimientos, cuya cadencia, plasticidad y fluidez no tienen parangón en la época. El gran "culpable" de esta maravilla técnica es el empleo de la rotoscopia, un sistema de captura de movimientos de personas reales (el propio hermano de Mechner, vestido de blanco, se ofreció voluntario) extrapolado a los personajes de ficción. Había sido concebido para las películas de animación, y *Prince of Persia* se convirtió en el juego pionero en emplearlo. Esta característica notable, combinada con el excelente tratamiento de ciertos elementos como las columnas y suelos de apariencia tridimensional y al aspecto ominoso de los escenarios (compensando en buena medida lo monótono y poco variado de su diseño, reducido a oscuras mazmorras y lujosos y dorados palacios), imbuirán al juego de unas dosis de inmersión inusitadas. Eso, y una jugabilidad ajustada a una escala casi humana que comentaremos más adelante.



Algunas baldosas se caen al pisarlas

Sonido

En contraposición con todo ello, el sonido se caracteriza por ser su apartado más discreto, si bien cumple su cometido a la perfección. Las fases carecen de tema musical, y se reducen a breves melodías de unos pocos acordes durante los eventos más trascendentales del juego, como al inicio y final de los niveles, la recuperación o ampliación de vidas o tras la muerte del personaje. Eso sí, los efectos sonoros son de lo más variado y realista (ruptura de baldosas, apertura y cierre de portones, ruido de pasos, gritos y quejidos del personaje al caer al vacío y resultar herido, etc.).

Evidentemente, si el sonido es emitido por el altavoz interno de la CPU, estos quedarán deformados a melodías y sonidos metálicos o serán directamente anulados.

Jugabilidad

El sistema de control de *Prince of Persia* resulta sencillo e intuitivo sin ir en detrimento de la variedad de movimientos. Con las teclas de dirección correremos de un lado a otro y efectuaremos saltos verticales, a media distancia (en posición estática) y grandes saltos (durante la carrera). Únicamente será necesario utilizar un botón más (Shift, el que usamos para activar momentáneamente las mayúsculas) durante ciertas acciones, como asirse a los bordes de las plataformas, recoger objetos (la espada con la que nos defenderemos y pócimas para recuperar o ampliar nuestra vida, o perderla si son venenosas), ejecutar una estocada contra los guardianes que nos aguardarán en ciertos puntos de los escenarios (nunca más de uno) o caminar sigilosamente paso a paso para evitar caer al vacío o sucumbir a las trampas de pinchos o a las letales guillotinas que partirán en dos al personaje al menor descuido.



Trampa de pinchos

Dichos movimientos se ejecutan con sumo realismo. Gracias a las técnicas descritas más arriba, su comportamiento y movimientos son casi humanos. Por ejemplo, para ejecutar un salto en carrera de forma satisfactoria, nuestro héroe deberá contar con cierto margen de maniobra para dar los pasos necesarios. De lo contrario, se precipitará al vacío y, según a la altura en la que se encuentre, podría conllevar la pérdida de un triángulo de su medidor de vida, o simplemente morir despeñado.

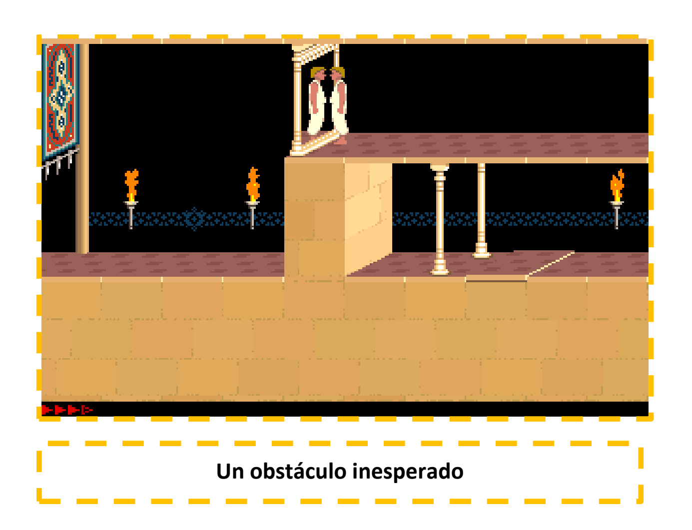


Los guardianes nos esperan

Este fenómeno, sumado al hecho de que jugamos a contrarreloj, nos hará ser sumamente cuidadosos con todos y cada uno de sus movimientos, pues un paso en falso puede ser fatal. Esto hará que el jugador realmente tema por la vida del personaje, logrando un nivel de inmersión nunca visto hasta ese momento.

El juego presenta una jugabilidad en 2D, de perspectiva lateral, y con cámara fija, como viene siendo habitual en ese tipo de plataformas mucho más heterogéneas en cuanto a potencia que las videoconsolas. Cuando llegamos al borde de una pantalla, automáticamente pasa a la siguiente. Este sistema tiene sus ventajas y sus inconvenientes. Por una parte, contribuye a generar una sensación de incertidumbre al no saber con qué dificultad nos encontraremos en la siguiente pantalla, máxime en escenarios tan amplios, intrincados y prolijos en trampas, desafíos, precipicios y enemigos de toda clase. Pero como contrapartida, en algunos momentos nos restará capacidad de reacción a determinadas necesidades del momento, como a la hora de tomar carrerilla para salvar un precipicio.

Quizás sea esa prácticamente la única mancha en su jugabilidad, a pesar de no ser excesivamente importante.



Un obstáculo inesperado

Duración

La duración teórica del juego tiene su razón de ser en la historia del mismo. En ausencia del Sultán, el malvado visir y hechicero Jaffar, que ambiciona hacerse con el trono, confinó a la princesa en sus aposentos bajo un ultimátum: si pasada una hora no accedía a contraer matrimonio con él (pasando a ser el nuevo sultán), sería ejecutada. Durante esa hora, el héroe de la aventura deberá surcar las mazmorras y recintos palaciegos hasta derrotar al cruel Jaffar y rescatar a su amada. Por tanto, el eje central del desarrollo del juego es el tiempo en lugar del número de muertes del jugador. Ahora bien, debido a que será necesario regresar al punto de partida de cada nivel cada vez que este fallezca y a la creciente extensión y dificultad de los trece niveles que componen la aventura, nos conviene morir el menor número posible de veces si queremos completar la partida. La exigente curva de dificultad hará que esta meta sea todo un reto.



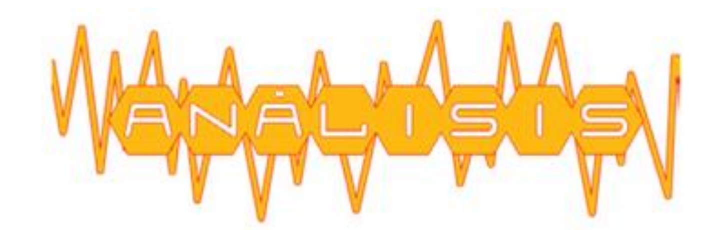
Comienza la cuenta atrás

Conclusión

Prince of Persia supuso un antes y un después en términos de realismo. Sus animaciones casi humanas, los escenarios repetitivos pero bien conseguidos, la multitud de obstáculos y desafíos, y la tensión añadida propiciada por el factor tiempo dieron una vuelta de tuerca al género de plataformas y al concepto de inmersión. La exigencia del título en materia de dificultad puede que disuada a alguien, lo cual no impide que siga siendo un juego sobresaliente en prácticamente todos los aspectos. Tampoco conviene olvidar que constituyó el inicio de una saga que a día de hoy sigue contando con plena vigencia.







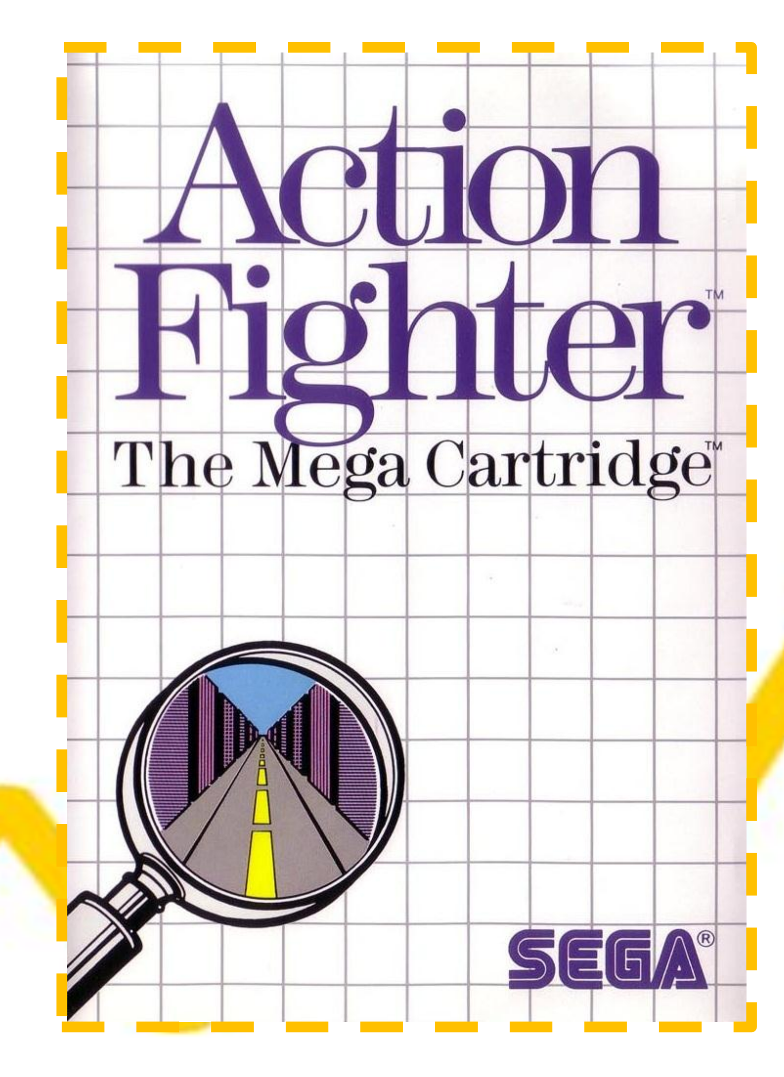


ACTION FIGHTER

1/2 Jugadores –Velocidad/Shoot em up – SEGA 1986

En 1983 apareció un Arcade llamado *Spy Hunter*, que mezclaba las fases de velocidad con la posibilidad de disparar a los enemigos y seguramente fue al ver ese juego que alguien dentro de SEGA dijo ¿y si hacemos lo mismo, pero con la moto del *Hang On* y añadiendo fases de disparos con un vehículo volador? Dando como resultado este particular Arcade, que poco más tarde sería llevado a Commodore 64, Amiga, Amstrad, Spectrum y por supuesto Master System, a cuya versión está dedicado este análisis.

Este es uno de esos juegos de Master System que se solían considerar de "gama baja" pues eran los que tenían las portadas más feas y el precio más asequible. Sin embargo, no hay que dejarse engañar por esa etiqueta, porque dentro de esa "gama baja" había grandes juegos como *Alex Kidd* o *Phantasy Zone*.





Pantalla de título

Gráficos

La vista de pájaro no permite demasiados alardes a nivel gráfico, pero aumenta mucho el campo de visión del juego. Los escenarios son bastante sencillos y se parecen demasiado entre sí. Sin embargo, pese a su aparente sencillez esconden algunos detalles, como elementos del escenario destruibles (en las fases aéreas) o elementos curiosos que aportan variedad.

En lo que se refiere a sprites, me parecen muy buenos, hay un número bastante grande de enemigos distintos divididos entre las fases de tierra y aire, y los enemigos finales aportan un poco de variedad al conjunto (aunque para variedad, la que aporta encontrarse al gato gigante por primera vez).

Sonido

Sonidos sencillos pero con encanto (como el del motor de la moto o de los helicópteros) y melodías que intentan acompañar la acción y velocidad que vemos en pantalla. Las músicas se repiten, pero son bastante agradables.



Empezamos el juego con la moto



Entrando al camión de SEGA

Jugabilidad

Moveremos el vehículo y controlaremos su velocidad con la cruceta (bueno, lo del mando de Master System no es una cruceta, pero ya me entendéis) y cada uno de los botones nos permite hacer un disparo distinto. En las zonas de tierra podemos apretar ambos botones para pasar de moto a coche (siempre y cuando ya hayamos conseguido convertirnos en coche por primera vez en esa fase).

La jugabilidad es muy sencilla, tendremos que movernos velozmente con nuestra motocicleta disparando y evitando a los enemigos, para poder recolectar las letras ABCD, hecho esto, nuestra moto se convertirá en coche (mucho más resistente a las colisiones contra vehículos enemigos) y seguiremos jugando hasta conseguir las letras E y F.

Durante estas fases nos encontraremos varias veces con el camión de SEGA, si nos introducimos en él, nos potenciará el coche, dándonos mejores disparos o invulnerabilidad.

Más adelante, nuestro vehículo se convertirá en un coche volador (o algo así) y pasaremos a jugar un matamarcianos tipo *Xevious* o *Twin Bee*, donde debemos sobrevivir y eliminar a los enemigos que pueden venir volando hacia nosotros o estar situados en tierra firme (de manera que habrá que eliminarlos con el disparo hacia tierra) hasta llegar al jefe final. En esta etapa también podremos mejorar el vehículo, gracias a los power ups que aparecen conforme avanzamos y eliminamos enemigos.

Derrotado el jefe, la siguiente fase repetirá esquemas, aunque alternando el orden de etapas voladoras y etapas terrestres.

En todo momento los controles responden bien, y esto es muy necesario porque si ponemos la moto (o el coche) a toda velocidad, nuestro tiempo de reacción será muy pequeño. El hecho de controlar la velocidad está muy bien representado, pues si vamos muy lento algunos enemigos nos atraparan y si vamos muy rápido nos dificultará entrar en el camión de SEGA o directamente chocaremos contra él.



Con las letras ABCD pasaremos al coche



Fases aéreas con el coche volador





Objetivo de la segunda misión

Duración

El juego cuenta con 5 misiones, que incluyen zona terrestre, zona aérea y enemigo final. Puede parecer corto, pero os aseguro que no lo terminareis tan rápido como parece.

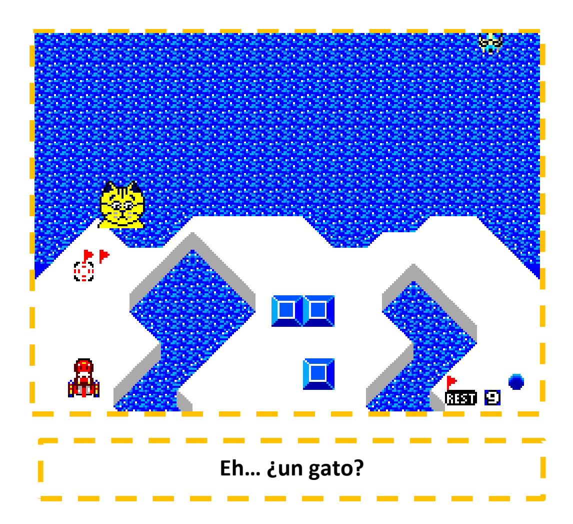
Al empezar cada fase tenemos un temporizador, que irá bajando rápidamente conforme vamos jugando, cada vez que choquemos y nos maten, perderemos algo de tiempo y cuando no tengamos tiempo, el siguiente choque será el último de la partida, pues no hay continuaciones.

Así pues, para aumentar la duración de nuestras partidas, tendemos que mejorar nuestros reflejos, conducir más rápido y matar más enemigos, pues con cada 10000 puntos nos darán una vida más (que se empezarán a usar una vez el temporizador llegue a 0).

La dificultad del juego es bastante alta, requiere ir echándole partidas para poder tener el control del juego y no acabar frustrados porque un tanque nos ha matado o porque nos hemos chocado contra un muro.



Eliminando al jefe del segundo nivel



Eh... ¿un gato?

Una de las cosas que complican bastante el juego es que si nos matan, perderemos las mejoras que tengamos (excepto la de convertirnos en coche) y eso dificultará bastante el siguiente intento, pues no es lo mismo verse rodeado de enemigos que se eliminan con un disparo, a tener que darle dos o tres disparos a cada uno.

Una vez tengamos dominado el juego, podemos completarlo en unos 40 minutos, pero os aseguro que habrá que echarle bastantes horas para poder llegar a ese nivel.



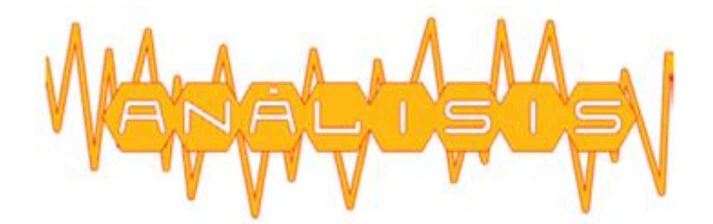
Jefe de la cuarta misión

Conclusión

Action Fighter es un juego muy entretenido y viciante, puede llegar a ponerse difícil hasta el punto de frustrar, pero ¿no es ese parte del encanto de los juegos de la época? Me parece un juego muy recomendable, que poca gente parece tener presente cuando se habla de clásicos de la 8 bits de SEGA.









BATTLETOADS

1/2 Jugadores –Plataformas/Beat em up – Rare 1991

¿Qué mejor forma que empezar un análisis citando la opinión del director de la revista sobre este juego?

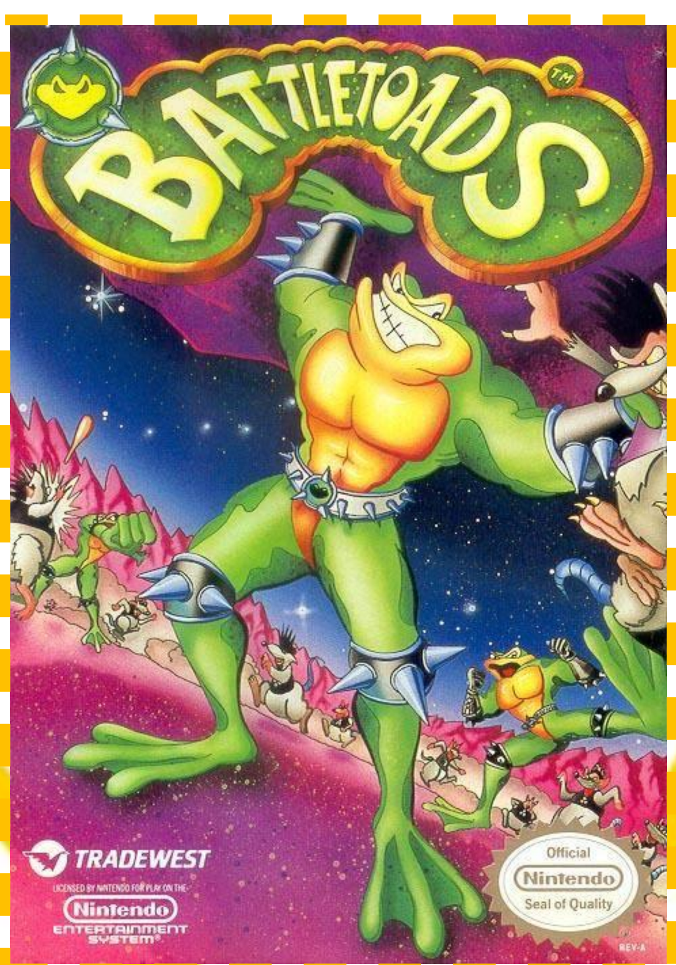
"*Odio esta mierda, cada esquina es una ruleta rusa, si no lo haces perfecto mueres. Battletoads es inmisericorde y no tolera el fracaso.... si no fuera porque me gusta tanto, lo odiaría con todas mis fuerzas.*" **Skullo (dedicado al nivel 11 del juego, Clinger Winger)**

Y es que esta frase resume muy bien la idea principal de lo que es este juego en general, una verdadera ruleta rusa en cada esquina, si no tienes experiencia estás acabado, si no lo haces perfecto mueres, un verdadero reto, un juego que realmente le queda muy bien la etiqueta de "Hardcore".



Primer nivel de Battletoads

Antes situémonos en el año 1991, el mismo año en que Rare también desarrolló el complicado y discutido *Beetlejuice*, hasta ese entonces nadie imaginaría que se volvería la mano derecha de Nintendo en sus consolas Super Nintendo y Nintendo 64 y que sería quizás la compañía más admirada y querida por todos los jugadores del mundo en los años 90. Si retrocedemos un año antes ubicándonos en 1990, el currículum de Rare no era de lo mejor, había muchos juegos familiares que provocaban rechazo en bastantes jugadores, juegos desastrosos como *Who Framed Roger Rabbit?*, y solamente se podía ver la verdadera calidad de la empresa por la saga *Wizard*



and Warriors, y algunos títulos en particular como *R.C. Pro AM*, *Solar Jetman*, *Snake Rattle 'n' Roll*, entre otros, todo esto sin contar su espectacular pasado bajo el nombre de Ultimate Play The Game desarrollando juegos para la computadora ZX Spectrum.

Obvio que para llegar a tener la confianza de la Gran N antes había que dar las razones del porqué, y una de estas razones definitivamente fue *Battletoads*, un juego muy logrado, increíble en todo aspecto, que explota muy bien la capacidad técnica de la NES. Por supuesto que los numerosos ports no tardaron en llegar, y las secuelas muy pronto se hicieron presentes transformándose en una saga, incluso en 1992 se le hizo una caricatura.



Tercer nivel: comienza la frustración

Gráficos

Rare con este juego logró llevar a la NES a sus límites. Tranquilamente uno puede pensar que es un juego de 16 bits de principio a fin, sumando la originalidad en el diseño de cada etapa muy diferente una de otra, que consistían desde niveles verticales como descender a través de una cuerda hacia un profundo túnel, ir montado sobre unas especies de motos a la velocidad de una F1, escalar a través de unas extrañas serpientes mecánicas movedizas, y etapas verticales y horizontales de todo tipo con un pseudo efecto 3D.

En un principio *Battletoads* parecía una absurda copia de las Tortugas Ninja mezclando un poco con *Double Dragon* (irónicamente, dos años más tardes saldría *Battletoads & Double Dragon* para NES y también sería porteado a otras consolas), pero estos sapos muy pronto se ganaron el cariño de toda la gente. Los sprites de absolutamente todos los personajes del juego son sencillamente geniales. Lo extraño se hace bastante presente en este juego, ya sea por el diseño de los niveles pero también por muchos de nuestros enemigos o las situaciones que se presentan, empezando por la antagonista principal del juego, la Reina Oscura (The Dark Queen).

Es sabido que la historia de muchos juegos de NES solo se cuenta en los manuales, entonces es para destacar que la historia de *Battletoads* se va contando en el propio juego desde el inicio con una introducción muy lograda y a lo largo de todo el juego donde la Reina Oscura enfurece y muy despiadadamente te insulta y te amenaza sobre la próxima etapa.

Otra característica que hizo muy memorable a este juego fueron sus divertidas y exageradas formas con las que acabamos con nuestros enemigos, que consistían de cabezazos con cuernos de carnero, puñetazos gigantes, una patada con un enorme zapato, y en el nivel Wookie Hole que descendemos con una cuerda, nos podemos transformar en una especie de bola de demolición. Estos efectos se producían a través de una técnica gráfica que hasta entonces nunca antes se había visto, Rare definitivamente puso su máximo desempeño en el apartado gráfico.

Sonidos

David Wise fue el encargado de componer la banda sonora de este juego, ese mismo hombre que años más tarde compondría las increíbles y alabadas melodías de *Donkey Kong Country* para Super Nintendo. Por supuesto que son excelentes, sin miedo a equivocarme de lo mejor que tiene la consola, desde el primer nivel hasta el último, repitiéndose únicamente en las cutscenes y en las lucha contra jefes. Lo mejor es que no son de corta duración, son detalladas en todo sentido, hasta la melodía cuando pausamos el juegos es pegajosa, se podría decir que está es la única monótona, pero no por eso mala. En algunos niveles como el de Turbo Tunnel, al final del nivel cuando la moto aumenta su velocidad, también lo hace la música, aumentando quizás en muchos jugadores la tensión.

Los efectos de sonidos tampoco se quedan atrás, son impresionantes y muy realistas, y lo mejor es que también varían.



La variedad entre niveles es muy alta



El apartado gráfico es muy bueno

Jubabilidad

Battletoads se destaca principalmente por tres cosas: Por dificultad, por frustración y por perfección, y esa perfección desde ya que además de los apartados técnicos y la originalidad, también está presente en la jugabilidad del juego.

Los controles son sencillos y fáciles de aprender pero muy difíciles de dominar, y eso es lo que lo hace aún más divertido. La frustración se debe 100% a la alta dificultad del juego, pero nada tiene que ver con los controles del juego que nunca fallan, la movilidad del personaje es genial, en todo momento nuestro personaje responde con absoluta precisión se siente que tiene una libertad poco vista en otros juegos de NES, y menos mal que es así ya que la precisión requerida para poder vencer los distintos niveles es muy grande, por ejemplo cuando tenemos que hacer saltos muy delicados en los que no puede haber el más mínimo error.

Esa precisión de la que tanto hablo la veremos ni bien tomemos el control, podemos controlar muy fácilmente nuestros saltos como así también caminar. Si pulsamos dos veces el botón de dirección podremos correr. En el combate además de dar puñetazos, cabezazos y patadas, también podremos recoger armas y usarlas, o recoger enemigos y lanzarlos por los aires, ¡incluso también podemos montar dragones!, en general es muy divertido. Podemos comernos mariposas para aumentar nuestros cuadraditos de vida en caso de que nos falten, y también en algunos niveles se reparte el item “1UP” que como bien lo indica es un corazón de vida extra.

Este juego se lo califica como beat’em up pero en realidad es mucho más que eso, pocas veces se ha visto que un juego tenga tantos estilos de juego diferentes. Cada nivel es único y diferente, los combates contra los jefes también, nada se repite en ningún momento, en un primer momento el juego parece un simple beat’em up con buenos gráficos y jugabilidad, pero ya desde el primer jefe veremos que todo empieza a variar, teniendo nuestro primer combate desde la vista en primera persona de este.

Hay niveles que son unos auto-scrollers de alta velocidad muy complejos en los que hay que ser extremadamente preciso y saber que movimiento realizar para no fallar, estos a su vez también se mezclan en partes con un poco de acción Beat’em up. Estos niveles de alta velocidad uno puede pensar que son todos iguales solo que cada vez con más dificultad, pero déjenme decirles que nada tiene que ver uno con el otro. Incluso los niveles de plataformas también se sienten muy diferentes unos de otros.



Combate contra el primer jefe

Este juego nos pondrá a prueba en todo sentido, y hay que entender que salvo los dos primeros niveles, cada etapa requiere de mucha práctica por lo que no es probable que pasemos de nivel al primer intento o incluso en su vigésimo intento.

La frustración nos acompañará durante toda nuestra aventura, no podemos echarle la culpa al control ni a nadie, todos los errores son culpa nuestra y de nadie más, *Battletoads* es un juego con una dificultad muy pero muy elevada, puede parecer un juego imposible pero no lo es, a veces hasta uno mismo se puede sorprender con los retos que puede superar si se le pone práctica y empeño, la paciencia es nuestra principal aliada.

Duración

El juego cuenta con un modo cooperativo, pero no se dejen engañar, si su intención es sacar alguna posible ventaja con esto, están tomando el camino equivocado ya que se van a meter en un reto mucho mayor. Cada Toad tiene 6 cuadraditos de vida (como una especie de barra de energía) dividido en 3 corazones (vidas) con la posibilidad de aumentarlo. Dependiendo del nivel si perdemos todos nuestros cuadraditos podremos continuar ahí mismo descontando un corazón, y en algunos casos se reiniciará el nivel en el último Checkpoint, todo depende del nivel y de cómo hayamos muerto. El juego a su vez nos otorga la posibilidad de una limitada cantidad de continuaciones en caso de perder todas nuestras vidas. ¿Y qué tiene que ver esto con el modo cooperativo? Tiene que ver que si el jugador uno tiene 1 corazón y el jugador 2 perdió todos sus corazones, tendrán que gastar una continuación y empezar todo el nivel de nuevo, y encima al jugador 1 no se le restablecen sus corazones, se queda con lo que le había quedado, por lo tanto este con un solo corazón tiene aún menos posibilidades de completar el nivel, y perder ese último corazón sería empezar una vez más de nuevo y gastar otro "crédito". Pero esto es solo el comienzo del problema, en este juego un jugador puede golpear tranquilamente al otro y quitarle todas sus vidas, y esto en verdad es irritante ya que en medio de la acción hay muchas posibilidades de golpear accidentalmente a nuestro compañero, tengamos en cuenta las probabilidades de cometer un error se duplican ya que dependemos totalmente de nuestro compañero así como él depende de nosotros. Además en las partes en las que hay que ser muy preciso el error de uno le costará muy caro al otro jugador, dando como conclusión de que jugar de a 2 es un reto mucho mayor.

Lo mejor es evitar como sea el modo cooperativo a menos que ambos jugadores sean expertos. Para poner el modo cooperativo el segundo jugador debe presionar "Start", siendo este un estilo arcade y quitando la clásica pantalla que nos da la opción "2 Players". En Europa y EEUU esto es un detalle menor sin importancia, pero para Japón o los países que jugaban con Famiclones fue todo un problema, teniendo en cuenta que el Joystick del segundo jugador no tiene los botones "Select" y "Start", por lo que si no tenías un Famicom AV o un clon en los que se pueda cambiar los mandos estabas frito.

El juego tiene una rejugabilidad muy alta, empezando porque hay que practicar un montón para completar los difíciles niveles, pero aun si sos uno de los afortunados (viciosos) que pudo completar este infierno, verás que lo quieres seguir jugando, porque la monotonía no la veremos en ningún momento, y la diversión nunca dejará de estar presente a menos que nos aburramos de tanta frustración. A la buena cantidad de niveles (un total de 12 niveles muy intensos) sumando la práctica que si o si es necesaria, se puede decir que *Battletoads* es un juego que nos durará mucho tiempo.

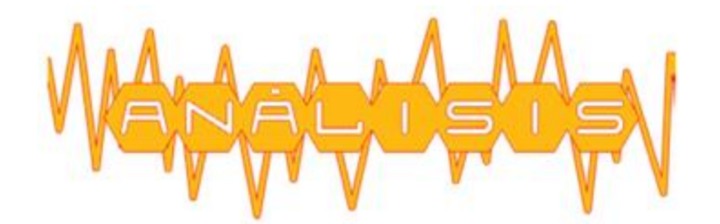


Jugarlo a dobles aumenta la dificultad

Conclusión

Definitivamente estamos ante uno de los mejores juego del vasto catálogo de NES y Famicom, sin miedo a arriesgar tranquilamente podríamos considerarlo entre los 10 mejores juegos de la consola, claro que es solo una opinión subjetiva, *Battletoads* es un juego que odias o amas, pero más allá de cual sea el sentimiento que tengas vas a renegar, tirar insultos por doquier, llorar, reír, patalear, fracasar, triunfar (rara vez), y como no, también quedarte maravillado de cómo es posible que la NES pueda mover un juego que tranquilamente acaricia los 16 bits.

NesBeer





REN & STIMPY QUEST FOR THE SHAVEN YAK

1 Jugador –Plataformas – Realtime Associates 1994

A principio de los 90 pudimos ver una serie animada que fue tildada por muchos cómo desagradable, se trata de Ren & Stimpy, una extraña pareja compuesta por Ren (un chihuahua neurótico) y Stimpy (un gato un poco lento).

Ren & Stimpy: Quest for the shaven Yak es un cartucho que, pese a mantener el humor de la serie, es bastante más light que esta. La historia del juego es bastante simple y absurda, Ren y Stimpy después de haber celebrado su día de afeitado de Yaks se encuentran en casa las pezuñas del gran Yak y se disponen a devolvérselas, y así empieza su periplo.



Pantalla de título

Gráficos

Los gráficos son coloridos y las animaciones de los protagonistas bien detalladas, también nos encontramos gran cantidad de enemigos diferentes, los niveles también disponen de mucho color pero tremendamente aburridos y desaprovechados, aunque hay que remarcar a su favor que a veces podremos elegir entre ir por arriba o abajo, aunque el resultado no cambiará nada, el destino es el mismo.



Sonido

Sólo empezar a jugar nos invade una música muy animada y divertida, perfecta para empezar a jugar, sin embargo cómo el resto del juego, se acaba repitiendo hasta la saciedad dejando así un repertorio de canciones bastante escaso y ridículo.

Los sonidos que pueden hacer nuestros personajes tampoco están muy elaborados, pues sólo disponemos de un sonido para saltar, otro para disparar y el sonido pertinente a cuando recibimos daño, pese a no necesitar muchos más no estaría mal añadir algunos para los enemigos los cuales, exceptuando algunos casos cómo los jefes o los pájaros carpinteros, son todos muy genéricos.



Eligiendo personaje

Jugabilidad

Los controles son más que correctos, disponemos de dos botones: uno para saltar y otro para disparar.

Si pulsamos el botón de disparo saldrá un proyectil enfocado hacia la dirección en la que el personaje esté mirando, si pulsamos arriba en el pad y disparamos saldrá lanzado un proyectil con un ángulo de 45 grados pudiendo así alcanzar algunos enemigos sin necesidad de saltar.

También disponemos de una habilidad especial que cambia según el personaje, si pulsamos arriba y salto con Ren haremos un salto mucho más alto permitiéndonos alcanzar algunas zonas más elevadas, mientras que con Stimpy podremos destrozar unas ramas que hacen de puente llegando así a zonas más bajas.



Stimpy contra uno de los jefes

Duración

Podremos manejar tanto a Ren cómo a Stimpy a lo largo de 5 fases que se componen por varios niveles cada una, todas acabando con un jefe.

Desgraciadamente la mecánica del juego y algunas pantallas que son excesivamente largas hacen del juego bastante repetitivo y a la larga un poco aburrido, por lo que una vez te hayas terminado el juego su valor de rejugabilidad es prácticamente inexistente.



La televisión os subirá la vida

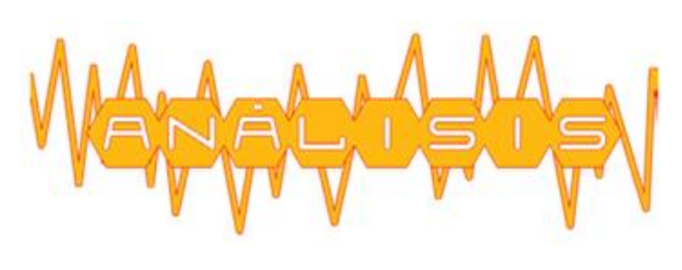
Conclusión

Pese a ser un juego del montón, si sois fans de la serie puede que este cartucho os interese e incluso llegue a gustaros, sin embargo y desde mi humilde opinión, hay títulos mucho más interesantes para Game Gear que deberían captar vuestra atención antes que este.



Stimpy en el desierto

Valveider





HYBRID HEAVEN

1 jugador – Action RPG – Konami 1999

Konami quiso innovar en el género del RPG lanzando en 1999 este peculiar título. El juego es una mezcla de acción, plataformas y RPG con un sistema de combate curioso, además, a la consola de Nintendo le iba bien, ya que en su catálogo eran escasos esta clase de juegos.

En un futuro cercano, el protagonista del juego, Mr. Díaz, forma parte de una organización secreta que trama algo peligroso. En cuanto tiene la oportunidad mata al guardaespaldas del presidente de los E.E.U.U., el cual se desintegra como si no fuera humano. La organización quiere detenerlo por lo que ha hecho, pero Mr. Díaz consigue escapar, aunque en el combate pierde la memoria.

Durante el juego, el protagonista va descubriendo instalaciones subterráneas secretas de la organización, en donde crean extraños monstruos y poderosos humanos híbridos con ADN que parece ser de algún tipo de extraterrestre, también descubre que él mismo es un híbrido.

¿Quién está detrás de todo esto?, ¿humanos que han descubierto restos de ADN extraterrestre o realmente es una conspiración alienígena? si han hecho un doble del guardaespaldas del presidente, también podrían hacer un doble del presidente y demás líderes políticos, así podrían dominar el mundo, ¿Mr. Díaz es realmente Mr. Díaz? y siendo un híbrido, ¿por qué quiere detener a la organización?, ¿simplemente se reveló él solo o era un plan de otra organización en contra que posee la misma tecnología? Todo esto lo irá descubriendo el protagonista conforme avanza el juego y recupere la memoria.



Gráficos

Los personajes cuentan con un número de polígonos y texturas suficientes para ser reconocibles, no es ni mucho menos lo mejor que se ha visto en Nintendo 64, pero cumplen con su cometido. En cambio los escenarios se ven bien hechos y bien sólidos (también es cierto que todos los escenarios son estructuras interiores y son más bien rectangulares en vez de redondos y así es más fácil que se vean bien hechos).

Este juego tiene la opción de poder usar el Expansion Pack, aumentando un poco la resolución en general.



Sacando información de los trabajadores



Hay que evadir los sistemas de seguridad

En cuanto a fluidez, movimientos de acción como caminar, correr, saltar, agacharse, agarrar o disparar, son un tanto ortopédicos, en cambio, a la hora de luchar, los distintos golpes y técnicas se ven bastante fluidos y bien hechos, ya que hay una infinidad de ellos y se deben diferenciar bien, así que en esta parte parece ser que han hecho un buen trabajo.

Sonido

La verdad es que en este apartado no es que destaque mucho, simplemente los sonidos y voces son correctos y la música no resalta demasiado pero acompaña al juego dándole un toque siniestro.

Jugabilidad

Este juego tiene dos partes muy diferenciadas: la parte de exploración y la parte de combate.

En la parte de exploración, mientras buscamos como continuar adelante, recogeremos ítems que nos ayudarán en nuestra aventura, pasaremos por zonas de plataformas, desactivaremos sistemas de seguridad y haremos pequeños puzles para abrir zonas cerradas y poder continuar adelante. De vez en cuando nos encontraremos con algún enemigo, el cual podemos escapar de él y continuar adelante, pero si nos pilla no habrá más remedio que luchar y eliminarlo. A la hora de luchar el juego cambia completamente a un modo de combate RPG.

En principio el combate contra un enemigo se desarrolla en tiempo real, mientras nos movemos por el escenario de manera que evitamos al adversario o nos colocamos para pegarle bien, hay una barra de turno que se va llenando, cuando pasa de color rojo a verde, podemos parar el tiempo para poder atacar, también podemos esperar a que la barra verde se llene del todo para que el ataque sea más potente.

Como ya se ha dicho, cuando decidimos atacar el tiempo se detiene para poder elegir una técnica dentro de la gran variedad que hay, tenemos una amplia gama de puñetazos y patadas a elegir. Si antes de decidir atacar, agarramos al enemigo y éste no se ha soltado, podremos elegir varias técnicas cuerpo a cuerpo o lanzamientos. Si el contrincante está en el suelo también podremos atacar con varias técnicas de suelo. Como veis hay técnicas distintas para cada situación. A la hora de defender podemos elegir entre cubrirnos, esquivar o contraatacar, en el caso de los lanzamientos, amortiguar la caída, escapar o contraatacar. Tanto a la hora de atacar como defenderse el resultado depende de las características de la técnica, las estadísticas de los personajes y la posición o la situación y distancia en la que se encuentra cada uno.

A veces, al pegar en ciertas zonas del cuerpo, esa parte del cuerpo queda como aturdida durante unos segundos y sus estadísticas bajan, esto también nos lo pueden hacer a nosotros. Debajo de la barra de turno, está la resistencia, que va bajando conforme nos pegan o vayamos haciendo técnicas cuerpo a cuerpo o lanzamientos, se va rellenando poco a poco conforme pasa el tiempo, pero si se agota estaremos aturdidos durante unos segundos y seremos vulnerables a cualquier ataque. Al lado izquierdo de las dos barras, en forma circular, se encuentra la barra de vida, que irá bajando conforme vayamos recibiendo daño y nos matarán si se agota. Durante el combate también podemos usar ítems para recuperar vida, para aumentar nuestras estadísticas o disminuir las estadísticas del adversario durante un tiempo limitado. Cuando vencemos a nuestro enemigo recuperamos todo excepto la vida, la cual la tenemos que recuperar a base de ítems o en uno de los muchos lugares de guardado que hay repartidos por toda la aventura.



Solucionando los problemas de un patadón



Nos encontraremos híbridos de todas clases

Conforme vayamos haciendo combates nuestro personaje ira subiendo de nivel y mejorando sus estadísticas, ataque, defensa, resistencia, vida, velocidad... además las partes del cuerpo que usemos más veces para atacar subirán niveles extra de ataque. Lo mismo pasa en la defensa, las partes del cuerpo donde nos peguen más subirán niveles extra de defensa.

Conforme vayamos subiendo de nivel, la barra de turno se ira haciendo más grande y podremos hacer más de un ataque en un turno, hasta llegar al punto de poder hacer un combo de 5 golpes como máximo, los cuales vienen algunos predefinidos o podremos montar nuestro propio combo. Para aprender nuevas técnicas no hay más remedio que dejar a los enemigos que nos las hagan y recibirlas en nuestras carnes, algunas de ellas pueden valer bastante la pena.



Mejor no preguntar qué es eso y huir

Duración

La aventura dura una media de 30 horas, unas cuantas más si nos entretenemos a matar todos los enemigos del juego para "farmear" un poco. Cuando nos pasamos el juego conseguimos un nuevo modo llamado Battle Mode, es una especie de survival el cual tenemos que ir pasando combates hasta llegar al final con recursos limitados. También podemos jugar de nuevo la historia en otra dificultad, hay que decir que la dificultad Ultimate es bastante difícil.



A veces nos tocará recibir

Conclusión

Es un Action RPG con un sistema de combate bastante original e inusual, parece ser que no acabo de cuajar entre los jugadores y el juego ha quedado un poco en el olvido. Igualmente se podrían tomar ideas de este sistema de combate para juegos futuros, ya que al menos el concepto general no era malo. El que quiera probar un RPG totalmente distinto a lo que se puede ver normalmente, debería darle una oportunidad a este juego.



¡Rodillazo en toda la cara!

El Mestre



PAUSATIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA PÁGINA 60 DE ESTA REVISTA

1- EL DESCONOCIDO

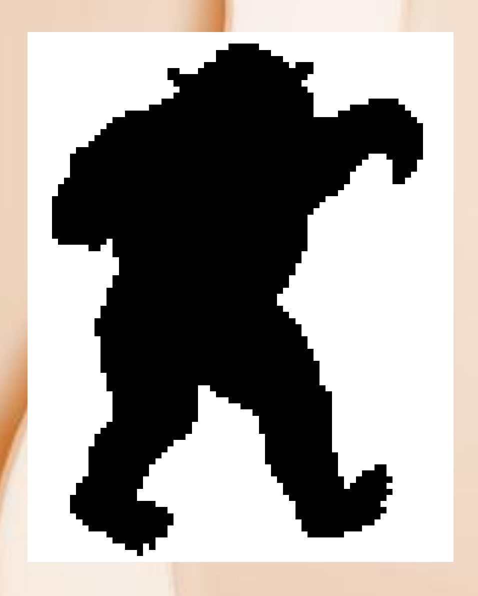


¿Serías capaz de adivinar a que juego pertenece este personaje?

Pista:

El juego al que pertenece, fue analizado en esta revista.

2- LA SOMBRA



¿Reconoces al personaje tras la silueta?

3- EL ERROR



¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?





Entrevista a MULTITAP.ES

Aunque en Bonus Stage Magazine no solemos hacer muchas entrevistas, a veces vale la pena hacer el esfuerzo para conocer un poco mejor a las personas que están tras las iniciativas relacionadas con juegos retro en la actualidad.

En este caso queremos agradecer a Chon27, Al_Harlow y Dandorf por contestar nuestra entrevista, que se centra en su nuevo proyecto llamado **Multitap.es**, una página que engloba todo lo necesario para los amantes y coleccionistas de juegos retro.



1- Antes que nada ¿queréis decir algo sobre vosotros y vuestra web para los lectores que no os conozcan?

Multitap es una página web donde gestionar tu propia colección de videojuegos y un punto de encuentro donde compartir tu afición con otros jugadores.

Sobre nosotros decir que conformamos el proyecto tres personas, amante de los videojuegos de cualquier época.

2- ¿Cómo fue la idea de unificar vuestros otros proyectos en la nueva versión de Multitap.es?

Teníamos varios proyectos individuales tales como, un blog, (manualesdevideojuegos.com) y un gestor de colecciones. Observamos que todas ellas tenían el mismo nexo común y decidimos unificarlos en una misma página web.



3- ¿Cuantas personas estáis ahora con la web? ¿Cómo os organizáis el trabajo?

Somos tres, Al_Harlow, Chon27 y Dandorf. Aunque también hemos recibido algunas colaboraciones.

Analizamos el trabajo a realizar y nos repartimos las tareas en función de los conocimientos de cada uno: programación, diseño, base de datos, contenidos…



4- ¿Tenéis pensado añadir más cosas a la web en un futuro o crear algún proyecto paralelo?

La web consta de cuatro secciones, de las cuales están terminadas dos, multicolecciones y multiblog. Estamos trabajando en la siguiente en la que los usuarios podrán interactuar, encontrar amigos, hacer quedadas, etc. Y nos reservamos una última sección como sorpresa...

5- ¿Tuvisteis alguna idea que no se incluyó en la versión final de la web? ¿Cuál fue la causa de su exclusión?

Sí, teníamos una tienda en el blog antiguo que no incluimos en **Multitap.es** para evitar futuros problemas legales.

6- Hace poco que la web está funcionando pero ¿Cómo veis la reacción del público?

A pesar de llevar activa poco tiempo, la reacción de los usuarios ha sido muy positiva. Poco a poco los usuarios se muestran más participativos y con más interés por la web.

7- Debido al nombre de vuestro proyecto me veo forzado a preguntaros ¿Cuales son vuestros juegos de multitap (o más de 2 jugadores) favoritos?



Nuestros juegos favoritos con multitap son los siguientes:

Al_Harlow: Crash Team Racing (PlayStation)

Chon27: Tiny Toon Adventures: Wild & Wacky Sports (SNES)

Dandorf: International Superstar Soccer Deluxe (SNES)

8- Que opináis de que muchos juegos estén ignorando los modos multijugador offline para centrarse en el online ¿es algo inevitable?

Coincidimos en que en la actualidad el modo online debe existir en los juegos, pero una cosa no debe sustituir a la otra y si necesario es uno, igual lo es el otro.

9- ¿Qué os parece la actual moda retro? ¿Creéis que perjudica al jugador retro o le favorece?

Nos parece bien que se promueva lo retro porque es algo que nos gusta y creemos que debe permanecer en el tiempo. En este sentido le favorece, pero también perjudica al haber más demanda en el mercado de compra-venta de videojuegos.

10- ¿Tenéis alguna consola o juego favorito o que le tengáis especial cariño?

Al_Harlow: Megadrive y PS1; Sonic 3, Metal Gear Solid, Silent Hill...

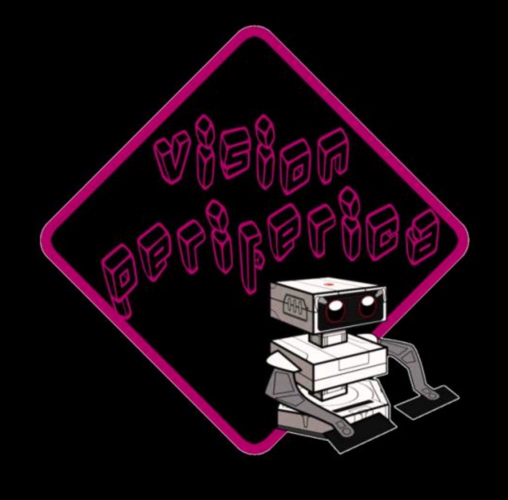
Chon27: Nintendo 64 y Super Nintendo; Zelda: Majora's Mask, Super Mario 64, ISS Deluxe...

Dandorf: Super Nintendo y GameCube; Zelda: Ocarina of Time, Super Smash Bros. Melee, Metroid Prime...

11- Y eso es todo, gracias por la entrevista ¿queréis añadir algo?

Agradeceros el interés mostrado y la realización de esta entrevista. Esperamos que disfrutéis tanto o más que nosotros de la web.

Skullo



32X

La mayoría de periféricos que he comentado en esta sección son accesorios que añaden alguna particularidad al control en juegos concretos (pistolas, alfombrillas de baile, etc.) lo cual suele ser considerado como “periférico estándar” sin embargo también hay algunos de ellos que tienen un origen mucho más ambicioso, como es el caso de los Add-on, periféricos que se unen a la consola con la intención de convertirse en una extensión de ella para aumentar sus capacidades al mismo tiempo que ofrecen un catálogo de juegos exclusivo que justifique su compra. Los ejemplos más conocidos de este tipo de perifecos suelen ser el Sega Mega CD y el 32X.



El 32 X (conocido en USA como Sega 32X, en Europa como Mega 32X y en Japón como Super 32X) es considerado por mucha gente como el primer tropiezo serio de SEGA dentro de la industria de los videojuegos, que llevaría a esta empresa a dejar de crear Hardware a principios del año 2000 para convertirse en una desarrolladora de Software para sus antiguos rivales, situación en la que permanece actualmente.

No voy a entrar a juzgar si el 32X era malo, bueno o necesario, pero es cierto que sacar otro periférico para la Mega Drive/Genesis teniendo en cuenta que el Sega Mega CD no había vendido lo esperado, y encima hacerlo al final de la vida útil de ésta, cuando todo el mundo esperaba las nuevas consolas de 32 bits, no fue una buena jugada.

Sin embargo entiendo que alguien dentro de Sega decidiese intentar remontar el vuelo de la consola que mejor resultado ha dado a la compañía, en un momento en el que la competencia directa la había dejado atrás en más de un sentido. Quizás se equivocaron con sacar un periférico más (y bastante caro) pero las intenciones eran buenas, o eso creo.



Dejando de lado la situación y el precio con el que se lanzó, uno de los puntos más negros del 32X es su escaso catálogo, de unos 40 juegos, muchos de los cuales ya tenían versión propia para Mega Drive, lo cual hacía bajar aún más el interés en comprar este aparato (pese a las posibles mejoras que ofreciese el juego de 32X con respecto a la versión normal).

Además algunos de los juegos se lanzaron en una versión que requería tener también el Sega Mega CD, limitándose aún más el público disponible. No hay que olvidar que pese a que se vendió publicitariamente la combinación de 32X+Mega Drive+Sega Mega CD = Sega Saturn, el resultado final es obviamente, muy diferente.

Pero bueno, dejémonos de charla y pasemos a ver algunos juegos que nos ofrecía este periférico con forma de seta:

Kolibri: Los creadores de Ecco the Dolphin nos traen un juego de disparos donde manejamos a un colibrí que ha de salvar el mundo. No hace falta decir que es de los juegos más originales del 32X ¿verdad?

Star Wars Arcade: ¡Por fin podrás jugar a un juego de Star Wars en tu Mega Drive! Y nada más que al famoso juego de Arcade donde pilotamos una de las naves de los rebeldes para acabar con el malvado Imperio.





Tempo: Es un juego de plataformas a la antigua usanza, cuyo mayor atractivo es su colorido apartado gráfico y las suaves animaciones del protagonista. Pese al escaso éxito tuvo secuelas en Game Gear y Sega Saturn.

Knuckles Chaotix: Al contrario que el Sega Mega CD, el 32X no fue bendecido con ningún juego de Sonic, pero si con uno de Knuckles. En *Knuckles Chaotix* conoceremos nuevos personajes del universo del erizo en este particular juego de plataformas, donde dos personajes van corriendo agarrando un anillo cada uno, que a su vez está unido por una cuerda entre sí, lo cual provoca que los personajes estén atados, variando así la jugabilidad del típico juego de Sonic.





Spider-man Web of Fire: Juego donde controlamos a Spider-man para salvar New York de los planes malvados de la organización HYDRA. Pese a que no es de los mejores del 32x, actualmente es uno de los más caros.

Metal Head: En este juego de acción controlaremos a un robot y tendremos que destruir a nuestros enemigos, quizás no sea un juego perfecto, pero al menos es llamativo.





Stellar Assault (Shadow Squadron): Shooter de naves espaciales que puede recordar al anteriormente mencionado Star Wars Arcade, lo cual lo convierte en un juego muy recomendable si os gusta el género.

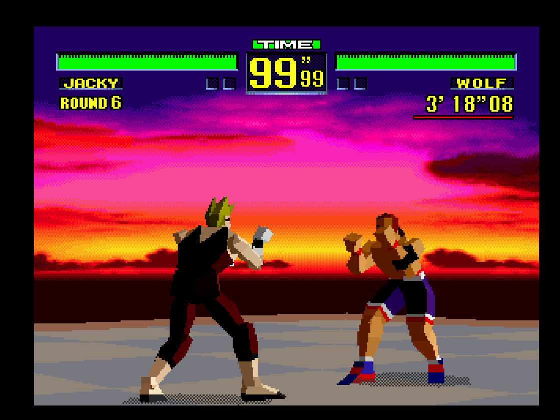
Virtua Racing Deluxe: Este es uno de esos juegos que ya habían sido lanzados para Mega Drive, aunque gracias a las mejoras que añadía el 32X, esta versión resultaba ser más convincente que la de la máquina de 16 bits, además de añadir algunos extras.





Virtua Fighter: Este juego de lucha también se lanzó para Mega Drive (y Sega Saturn) pero eso no evito que también saliese para 32X en una versión que intentó acercarlo a la recreativa dentro de los límites del propio periférico.

Blackhawk (BlackThorne): Este juego se podría describir como un Prince of Persia con escopeta, pues nos encontramos ante un plataformas en el cual debemos explorar todo el escenario, eliminar a los objetivos y estrujarnos un poco la cabeza para resolver como avanzar en determinadas partes. Si bien es cierto que este juego no se había lanzado en cartucho normal para Mega Drive, sí que existía una versión para PC y SNES.

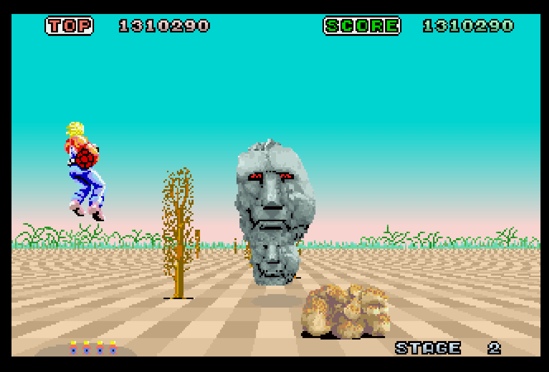




Doom: Un clásico que visitó varias consolas en su época y aunque Mega Drive se quedó sin su versión, al menos puede contar con esta de 32X, que pese a tener algunos puntos negativos como la falta de algunos niveles, seguía siendo Doom, y eso era lo importante.

Space Harrier: Seguramente todos conozcáis de sobra este juego de disparos, pues es uno de los clásicos de Sega y tuvo versión para diferentes plataformas del momento, asi que no es de extrañar que sacasen una versión para 32X.









After Burner Complete: Otro clásico de Sega que llega a 32x y hará las delicias de los que disfrutaron de la recreativa del shooter aéreo de Sega.

Pitfall the Mayan Adventure: Esta nueva entrega de la clásica saga *Pitfall* llegó a casi todas las plataformas disponibles del momento, incluyendo una versión propia para Mega Drive y Sega Mega CD, con lo cual la versión de 32 X quedó bastante olvidada. Sin embargo este título sigue siendo un buen juego de plataformas a tener en cuenta.





Star Trek Starfleet Academy - Starship Bridge Simulator: Juego de *Star Trek* para 32X que hará las delicias de los Trekkies más exquisitos, pues este juego nos situará en la piel de un cadete de la Academia de la Flota Estelar que se enfrentará a diferentes misiones en el simulador, lo que nos dejará todas las ordenes y comandos de la nave espacial a nuestro criterio, algo que puede ser un tanto complejo en las primeras partidas, pero si nos cansamos siempre podemos ir a echar una partida de billar.

Primal Rage: Este juego de peleas entre dinosaurios y otros seres gigantes llegó a casi todas las plataformas del momento y el 32X no iba a ser una excepción. El juego ofrece una ligera mejora con respecto a la versión de Mega Drive, que se usó de base para hacer esta versión de 32x.



B.C. Racers: Este juego nos introduce en el extravagante mundo de las carreras prehistóricas, lo cual es bastante original.

Y con esto doy por finalizada este artículo dedicado al 32X, espero que hayáis descubierto o recordado algún juego interesante de este maltrecho periférico.

Skullo





DOUBLE DRAGON

Double Dragon es uno de los juegos Beat em up más famosos que existen, su premisa era muy sencilla, salvar a la chica de la banda de macarras a golpe limpio.

Puede que semejante historia no dé para hacer un gran guion (pese a que hay muchas películas con una historia similar) pero aun así, esta saga se las apañó para tener una serie de animación en el año 1993 y una película de imagen real en el 1994, que es la que voy a comentar a continuación.

Título: Double Dragon
Dirección: James Yukich
Guión: Paul Dini, Neal Shusterman, Michael Davis, Peter Gould
Producción: Jane Hamsher, Anders P. Jensen, Tom Karnowski, Don Murphy, Alan Schechter, Ash R. Shah, Sundip R. Shah, Sunil R. Shah
País: Estados Unidos
Año: 1994
Duración: 96 minutos

Historia del videojuego

En un violento mundo post-apocalíptico donde las bandas han dominado las ciudades, Marian, la novia de Billy Lee (bueno, o de Jimmy, según se mire) ha sido secuestrada por una banda llamada Black Warriors. Los hermanos Lee irán en su búsqueda sin dudarlo ni un segundo.

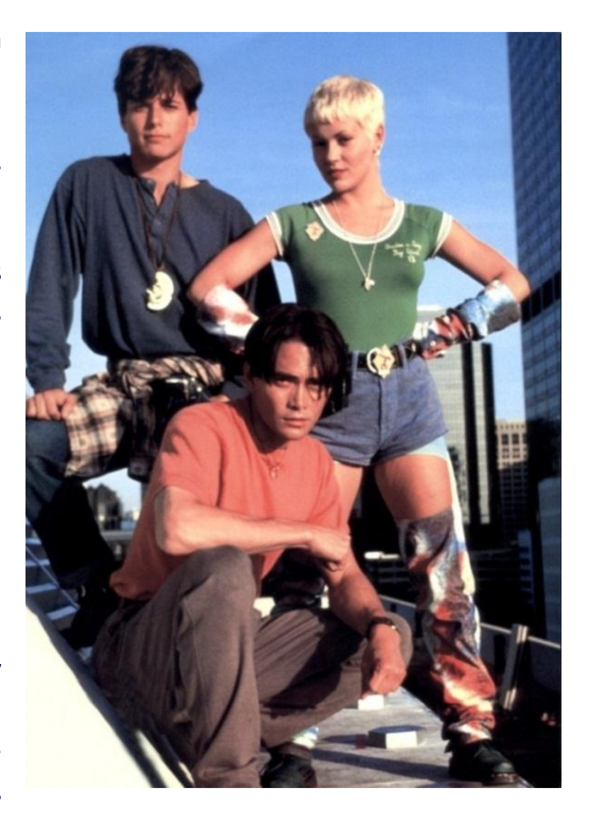
Historia de la película

En un violento mundo (con aspecto post-apocalíptico) las bandas han dominado la ciudad de Nueva Los Angeles, existiendo un toque de queda a partir del cual, tienen el control de la ciudad. Los hermanos Billy y Jimmy Lee viven con Satoshi, una mujer que posee un curioso colgante, que al parecer oculta un gran poder. Dicho poder puede ser casi ilimitado si se juntan las dos partes del medallón que existen, motivo por el cual se separaron hace años.



Bueno, lo del mundo post-apocalíptico dominado por bandas coincide, lo del medallón que da poderes, parece ser el origen de lo que se podría llamar guion, y ni rastro de Marian. Así que de primeras, uno no sabe que pensar sobre la película.

Comentario sobre la película (contiene Spoilers)



Billy y Jimmy pierden una competición de artes marciales debido a la actitud inmadura del primero, lo cual también provoca que se retrasen en su camino a casa y acaben en mitad de la calle cuando ya se ha producido el toque de queda, quedando a merced de las bandas callejeras.

Así es como conocen a Abobo, el líder de la banda de los mohicanos que intenta cobrarles un peaje y robarle a la acompañante de los muchachos (Satoshi) un medallón de oro que lleva al cuello. Obviamente la situación acaba mal y los hermanos Lee se ven acorralados por el gigantón de Abobo, el cual termina huyendo tras la aparición de los Power Corps, una especie de "ejercito urbano" que intenta plantar cara a las bandas por la noche, debido a que la policía no lo hace. La líder de dicho ejercito es Marian, que llama la atención de los hermanos Lee (especialmente de Billy).

Al llegar a casa, descubrimos que Satoshi fue quien crio a Billy y Jimmy cuando quedaron huérfanos, también descubrimos que el medallón que lleva es solo la mitad del Double Dragon, un amuleto que puede otorgar poderes a su portador y hacerlo casi invencible si posee ambas partes.

Por otra parte, un tal Kojo Shuko posee una parte del medallón y está buscando la otra mitad, al no haber podido conseguirlo, Abobo es castigado sometiéndolo a un experimento que le hará más poderoso o lo matará. A las órdenes de Shuko tenemos a dos karatekas asiáticos bastante tontos y una chica rubia armada con un látigo, que resulta ser Linda Lash.

No pasa mucho tiempo hasta que los hombres de Shuko llegan a casa de los hermanos Lee para robarles el medallón, cosa que no consiguen pero a un alto coste: la muerte de Satoshi.

Viéndose desamparados y con las bandas bajo el control de Shuko, Billy y Jimmy deciden pedir ayuda a Marian y los Power Corps, quienes plantean infiltrarse en la base de Shuko para provocar una rebelión entre las bandas para hacer perder a Shuko el control de éstas.

Sin embargo el encontrarse al padre de Marian (oficial de policía) y la mitad del medallón del dragón, hace que cambien de planes, lo cual provoca un enfrentamiento entre ambos bandos y una posterior huida de los protagonistas en la cual Jimmy quedará atrapado por Shuko.



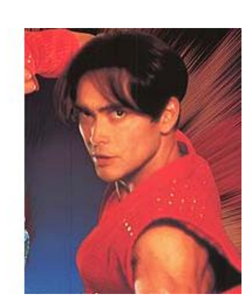
Pese a portar la mitad del medallón que le dio Satoshi, Billy no sabe cómo extraer su poder y tampoco tiene mucho tiempo para descubrirlo, pues él y Marian sufren un nuevo ataque por parte de las bandas, esta vez con Jimmy (poseído por Shuko) al frente. La pelea entre hermanos acaba por rebelar a Shuko y los poderes del medallón, que dará a los hermanos Lee el poder del cuerpo y el alma, dejando a Shuko a merced de los estúpidos chistes de estos, hasta ser detenido finalmente. **FIN**

Personajes principales:




Billy Lee (Scott Wolf): Uno de los hermanos Lee, al parecer el más joven e inmaduro de los dos. Su actitud meterá en problemas a los protagonistas en más de una ocasión. Su parecido con el videojuego se basa en el nombre y en que al final viste de azul, pero también hay que admitir que el del juego nunca ha mostrado demasiado su personalidad.

Jimmy Lee (Mark Dacascos): El otro hermano Lee, mucho más serio y centrado que Billy. Jimmy parece ser el cerebro de los dos, aunque a veces se le pegue la estupidez de su hermano. Una vez más es difícil compararlo con el del videojuego, por ser un personaje neutro. Al menos Dacascos es bastante bueno con las artes marciales.



Satori Imada (Julia Nickson): Cuando Billy y Jimmy quedaron huérfanos, Satori los cuidó como una madre. Es la única que sabe los secretos que esconde el medallón que lleva.

Es un personaje inventado para la película.

Marian (Alyssa Milano): Líder de los Power Corps, quienes luchan contra las bandas por la noche. Su historia original se resume a verse secuestrada por los malos de turno, así que ambos personajes no tienen nada que ver. Lo más llamativo es la actriz, Alyssa Milano, quien se hizo bastante famosa años más tarde con Embrujadas.







Abobo (Nils Allen/Henry Kingi): Líder de una de las bandas, es fuerte pero no demasiado listo, terminan mutándolo a una especie de bola de grasa asquerosa. Puede que el Abobo sin mutar se pareciese mínimamente a algunos de los Abobos del juego (con cresta) pero aun así me parece un trato muy malo al que es el enemigo más reconocible de *Double Dragon*.

Linda Lash (Kristina Wagner): Ayudante de Shuko, parece ser una persona muy eficaz en su trabajo, dando la sensación de ser una enemiga de James Bond antes que una macarra con un látigo. Al menos físicamente se parece a la del videojuego y lleva su distintivo látigo, algo es algo.






Kojo Shuko (Robert Patrick): Conocedor del poder del medallón de Dragón, mató al padre de Billy y Jimmy para intentar obtenerlo. Ha buscado ambas mitades por muchos años y ahora parece estar cerca de conseguirlas.

Pese a ser un personaje inventado para la película, fue incluido en el *Double Dragon* que se lanzó para Neo geo en 1995.





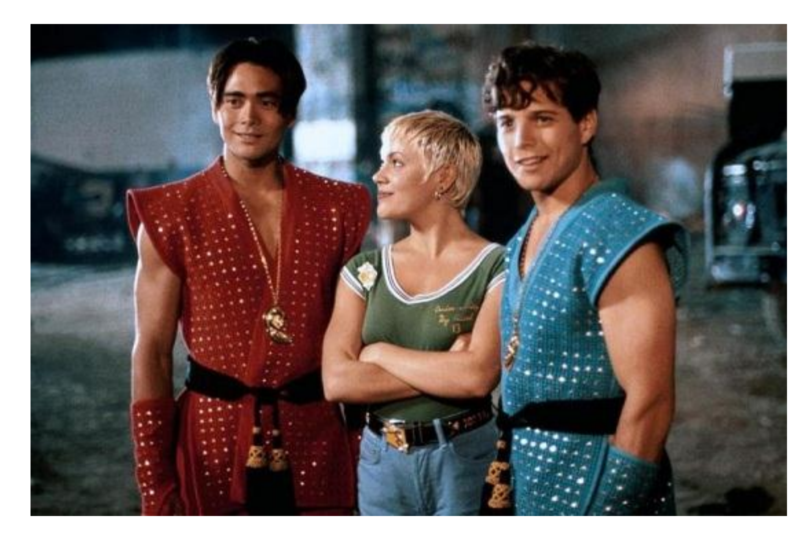
Robert Patrick, prefiero recordarte como T-1000 en *Terminator 2*



Patada al videojuego, gran definición de la película

Conclusión:

Double Dragon es una película mala, muy mala, es aburrida, llena de humor absurdo que provoca vergüenza ajena y muchísimas otras cosas que no tienen nada que ver con los hermanos Lee y que eran muy habituales en los 90. Casualmente lo que más me gusta de la película es que recuperase mínimamente la trama del mundo post-apocalíptico del primer *Double Dragon*, trama que fue olvidada en las versiones posteriores del juego y que seguro que más de uno no recuerda, y ahí se acaban las cosas positivas que puedo decir de esta película.



Los personajes del videojuego están representados de manera muy pobre, Billy y Jimmy dan pena (sobretodo Billy), Marian no tiene nada que ver con su personaje original, Abobo acaba siendo deformado estúpidamente… posiblemente el único personaje que sale mínimamente bien parado es Linda Lash, aunque pase de ser una especie de agente secreto que vale para todo, a ser una tonta a la que vencen estúpidamente.

Así pues, la película no respeta demasiado al videojuego (de hecho rompen una recreativa, es imposible respetarlo menos) y encima es muy esclava de su época en concepto y visualización (vemos cascos de realidad virtual, tecnología que parece sacada de un videojuego, mucho skate y cosas similares…) los efectos especiales son curiosos y pasables, pero en general da bastante pena. Tiene todos los clichés humorísticos que puedas esperar, incluyendo la típica frase que dice el malo a los buenos y luego dicen los buenos al malo. El humor de la película es muy estúpido, quizás la mejor manera de definirlo es con la frase que dice Shuko al ser capturado: "Si creéis que soy malo, esperad a conocer a mis abogados".

No recomiendo verla, es tan mala como *Super Mario Bros* o *Street Fighter La Última Batalla*, pero te ríes menos y se hace más pesada. Es una pena que tratasen a esta saga así, y mira que a mí la idea del medallón con poderes mágicos no me parecía mal del todo pese a ser algo inventado por la película (al fin y al cabo también hay elementos sobrenaturales en *Double Dragon III*) pero ni con esas.



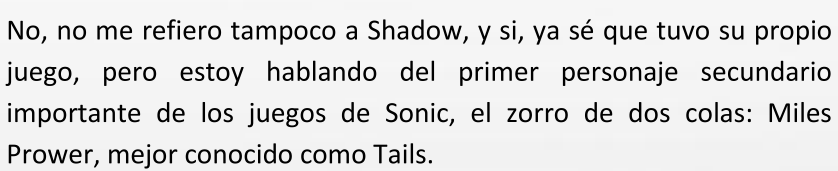
Si alguien quiere ver una película que se parezca algo a *Double Dragon*, que pruebe con *Double Impact* de Jean Claude Van Damme, seguro que se lo pasa mejor que viendo esta porquería.





TAILS

Ha llegado la hora de dedicarle unas páginas a uno de los personajes de la saga de Sonic ¿Qué? No, no me refiero a Sonic, ni a Knuckles (el ya pasó por esta sección en nuestro **número 4**).



No, no me refiero tampoco a Shadow, y si, ya sé que tuvo su propio juego, pero estoy hablando del primer personaje secundario importante de los juegos de Sonic, el zorro de dos colas: Miles Prower, mejor conocido como Tails.

El origen de este zorro ha variado ligeramente según la versión que veáis, en unos juegos se comenta que vivía en Westside y que decide hacerse fan de Sonic cuando lo conoce (motivo por el cual lo sigue) en otras interpretaciones se comenta que conoce a Sonic desde que era pequeño. En cualquier caso lo importante es que es un fiel amigo para el erizo azul y parece querer seguirlo sea donde sea, con o sin motivo.

Tails fue introducido en *Sonic 2* (1992) para dar al juego la posibilidad de un modo cooperativo a 2 jugadores. La principal particularidad de Tails era que pasase lo que pasase, siempre volvía a por más ya que no podía morir, lo cual lo volvía el personaje ideal para que jugase un novato al mismo tiempo que el veterano completaba el juego.

En *Sonic 3* se sacó provecho de sus colas para hacerlo volar a voluntad (Pudiendo agarrarse Sonic a sus manos para que Tails lo transportase) y también se dio la posibilidad de jugar en solitario con este zorro anaranjado.

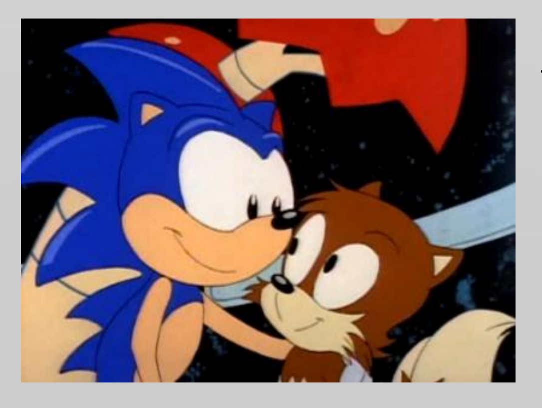




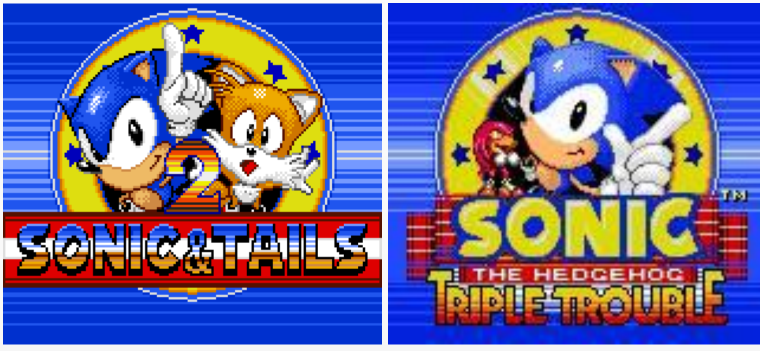


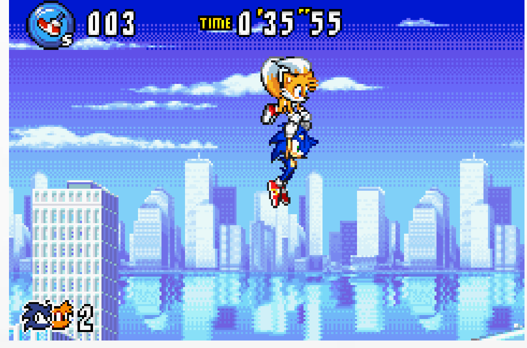
Tails en Sonic 2 **Tails siguiendo a Sonic en Sonic 3**

Pese a ser el primer co-protagonista de la historia de Sonic y estar representado en los cómics, series de animación y videojuegos de la mascota de Sega, Tails nunca fue el favorito del público, que prefería a Sonic o a Knuckles, lo cual se demostró con la aparición de *Sonic & Knuckles*. Sin embargo no hay que olvidar que también existen 2 juegos llamados *Sonic & Tails y Sonic & Tails 2*, lo que pasa es que solo los japoneses los llaman así, porque al llegar a occidente se renombraron a *Sonic Chaos* y *Sonic Triple Trouble*.









Sonic & Tails 2 dejó en segundo plano al zorro al llegar a occidente

Tails en Sonic Advance 3

Pero bueno, al igual que muchos otros personajes de Sonic, Tails siempre estaba disponible para cualquier juego que se protagonizase con el erizo azul, independientemente del género, como se demostró en los *Sonic Drift, Sonic Heroes, Sonic 3D, Sonic Riders, Sonic Adventures, Sonic Advance, Sonic Battle, Sonic Shuffle* o *Sonic R* (juego en el cual también hay una versión robótica del zorro, que se ha hecho famosa por protagonizar una curiosa leyenda urbana de terror).







Tails en Sonic Drift 2

Tails en Sonic R

El terrorífico Tails Doll







Sonic Triple Trouble

Sonic The Fighters

Tails en Sonic Adventures







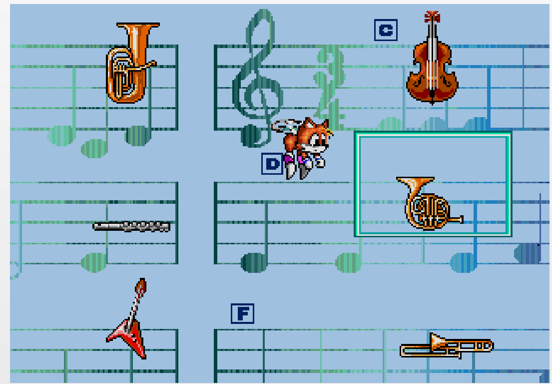
Quizás mucha gente recuerde los cómics de Sonic publicados bajo el sello Archie Comics.

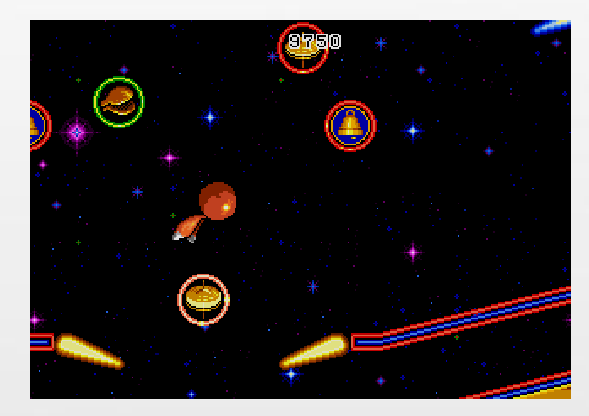
Pues fue bajo dicha editorial donde Tails tuvo un poco de protagonismo protagonizando su propia colección (aunque fuese bajo el título "*El compañero de Sonic*" y apareciesen otros personajes de la saga en dichos cómics).



Afortunadamente la historia de Tails no siempre se ha resumido a ser "uno más" como demuestra el hecho de que haya protagonizado 2 juegos en Game Gear y uno en Sega Pico.

El primer juego de Tails apareció para la consola educativa, Sega Pico, y fue lanzado en 1994 en Estados Unidos y en 1995 en Europa y Japón. Bajo el nombre ***Tails and the Music Maker***, nos encontramos un juego pensado para que los niños experimenten con sonidos y canciones a base de minijuegos muy variados y sencillos.



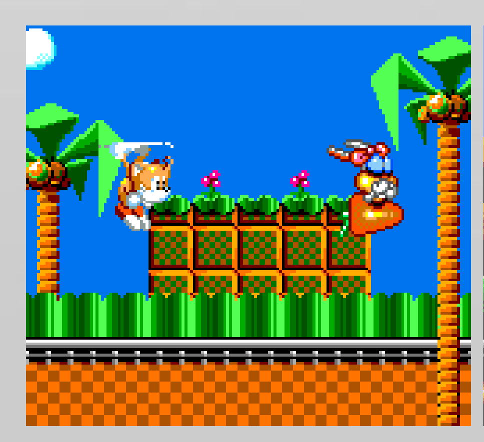




El segundo juego de Tails es ***Tails Skypatrol*** (1995) que cuenta con el hándicap de no haberse lanzado fuera de Japón.



En este juego Tails estará constantemente volando, con lo cual la jugabilidad se aleja mucho de los juegos de plataformas de Sonic, para atacar a sus enemigos y abrirse paso en en este juego, el zorro volador contará con un anillo mágico que podrá usar como arma arrojadiza. Sin duda es un inicio curioso y prometedor, pero lo mejor estaba por llegar.









A finales del mismo año se lanzó ***Tails Adventure***, que a mi parecer es el mejor juego del personaje.



Este título combina una jugabilidad clásica de plataformas con un estilo muy aventurero, pues tendremos que explorar los escenarios en más de una ocasión para encontrar ítems que nos permitan ir avanzando en las diferentes fases, así como mejorar la vida y habilidades voladoras de Tails.

En este juego las habilidades defensivas de Tails son bastante más exageradas, pues se defenderá con diferentes tipos de bombas que iremos encontrando conforme avancemos en nuestra aventura.



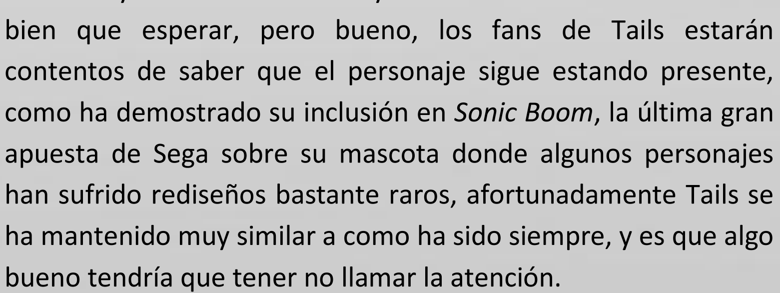




Lamentablemente esos 2 últimos juegos han sido el único momento donde este zorro con aptitudes de mecánico ha podido destacar, desconozco la recepción que tuvieron, pero ninguno de los dos me parece un mal juego así que no entiendo porque no le dedicaron alguno más en otra consola que diese más posibilidades jugables a su habilidad de volar, aunque sospecho que en realidad tiene que ver con lo que he mencionado antes: los jugadores prefieren a Knuckles como secundario, quizás debido a su actitud de "rival-enemigo" que mantiene contra Sonic.







Actualmente los juegos de Sonic tienen una calidad variable y uno no sabe muy bien que esperar, pero bueno, los fans de Tails estarán contentos de saber que el personaje sigue estando presente, como ha demostrado su inclusión en *Sonic Boom*, la última gran apuesta de Sega sobre su mascota donde algunos personajes han sufrido rediseños bastante raros, afortunadamente Tails se ha mantenido muy similar a como ha sido siempre, y es que algo bueno tendría que tener no llamar la atención.

Skullo



LA PROSTITUTA DE LOS CHINOS (Parte 2)

Continuamos con la segunda parte de esta extensa cronología de juegos de Mario de origen pirata. En el número anterior vimos como algo que se inició de una manera medianamente correcta, al llegar al sexto juego se arruinó totalmente con ese hack obvio de *Tiny Toon*, y empeoró todavía más con la séptima parte de ese hack basado en *The Flintstones: The Rescue of Dino and Hoppy* destrozando al pobre Pedro Picapiedra. Todo parecía que mejoraba un poco con *Super Bros 8*, el hack de *Don Doko Don 2,* pero los piratas en algo siempre la tienen que arruinar, y a pesar de ser un detalle menor no tuvieron mejor idea que poner el título del juego original en la pegatina del cartucho y encima al final del juego poner *"Thank You for Playing Super Mario Part 6"*. Con la primera parte ya bastó para dejar demostrado que la imagen de Mario la retocaron como quisieron y lo terminaron arruinando de toda forma posible, pero con lo que viene ¿Esto puede mejorar o empeorar aún más?

Super Mario World 9 (Hack de Adventure Island 2)



Año 1996. El mundo va a ser testigo del lanzamiento de uno de los mejores y más innovadores juegos de la historia, el gran *Super Mario 64*. Mientras tanto, en ese mismo año en alguna tienda de videojuegos de la zona sur de Varsovia, los fanáticos de la *"Pegasus"* (así llaman a los Famiclones en Polonia) hacen fila para adquirir un cartucho de 8 bits que al parecer será único e histórico, *Super Mario World 9*. Éramos tan inocentes y ambiciosos que nos creíamos cualquier verso, pese a saber ya la estafa que eran estos cartuchos, teníamos una fe ciega de que *Super Mario World 9* se trataría del mítico y legendario Mundo 9 del *Super Mario Bros* original sin discusión. Lo peor empieza ni bien ponemos el cartucho y encendemos la consola, como resultados obtenemos *Adventure Island 2* con la diferencia de que nuestro protagonista ahora tiene una cabeza de Mario muy mal colocada. Los piratas lo volvieron hacer, su última jugada había funcionado, otra vez salieron victoriosos contra los consumidores, y esto te lo quedabas, no tenías con quien quejarte, sólo si tenías suerte el dueño de la tienda te lo cambiaba por otro juego.

En cuanto al juego no hay discusión *Super Mario World 9* (*Adventure Island 2*) es un excelente juego, la cabeza de Mario a diferencia de la presentación durante el transcurso de la partida se ve bien, lo único curioso es cuando Mario agarra la patineta que le aparecen las orejas de mapache sin razón lógica.







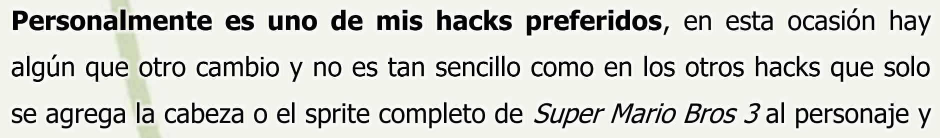
En cuanto al cartucho no es tan difícil de conseguir en comparación otros Mario Hacks, si observamos la pegatina del cartucho al igual que en *Super Bros 6* veremos nuevamente la pegatina de *Super Mario World* de Super Famicom, pero esta vez con un extraño personaje que parece la fusión de Waluigi y Pierre Nodoyuna, también llamado *Dick Distardly* o el *Barón Rojo* (el villano que siempre va acompañado del perro Patán). Este híbrido extraño que supuestamente es Mario, lleva una gorra naranja, un traje verde y violeta, y una capa que tiene estampado un número nueve, claramente en referencia al número del juego de Mario que representa. Además en la misma pegatina está escrito en la parte superior izquierda en chino tradicional "*Super Bros Nueve*" y en la parte superior derecha en nuestro alfabeto "*Super Bros 9*", además de aparecer un 9 en grande. Abajo figura escrito en chino un truco para seleccionar de nivel (esto también funciona con el *Adventure Island 2* original), solo tenemos que pulsar en la pantalla de título: "→ ← → ← A B A B" y nos aparecerá una pantalla donde podremos seleccionar la etapa que queramos. En la actualidad este cartucho puede confundirse también con el port de *Super Mario World* para Famiclones así que mejor tener cuidado si sos de esos que buscan ese cartucho raro.



Super Bros. 10: Kung Fu Mari/Mario 10 (Hack de Jackie's Chan Action Kung-Fu)

Llegamos a la décima parte de esta extensa cronología, Mario una vez más se ve envuelto en problemas que no tienen nada que ver con el reino champiñón. Esta vez la víctima hackeada es *Jackie's Chan Action Kung-Fu* desarrollado por la empresa *Now Production Co., LTD.* , un juego basado en dicho actor de artes marciales conocido a nivel mundial.





Personalmente es uno de mis hacks preferidos, en esta ocasión hay algún que otro cambio y no es tan sencillo como en los otros hacks que solo se agrega la cabeza o el sprite completo de *Super Mario Bros 3* al personaje y se edita la pantalla de título, aquí también podemos ver que se cambia a blanco el color del traje del personaje (originalmente azul) y se agrega una cabeza 100% diseñada por los piratas, como resultado obtenemos un personaje bastante curioso, cabezón, hasta parece un casco grandote y con cuerpo de atleta (similar al de Jackie), para mi gusto bastante agradable, original y como no algo bizarro. Las expresiones faciales de Jackie en el juego original cambian cuando hacemos los distintos movimientos, suele poner cara de malo, pestañea entre otras cosas, en este caso Mario siempre va feliz de la vida, está feliz incluso hasta cuando muere. Algunos enemigos del primer nivel también fueron modificados. Una característica agregada en este hack es que los power-ups son infinitos lo que facilita muchísimo el juego.







En cuanto a la pegatina del cartucho merece un análisis aparte, nada tiene que ver con las originales de NES y Famicom. Obviando que solo tomamos en cuenta las noventeras, la primera es un plagio directo de la portada de *Super Mario Land* de Game Boy, en la parte superior dice en chino tradicional "*Super Bros 10 Diez*", a la derecha en rojo "*Super Bros*" y en cuanto a la parte inferior veremos a la izquierda un 10 grandote y a la derecha una vez más escrito en chino mezclado con nuestro alfabeto la indicación para realizar el truco de selección de etapa que además nos otorga 99 vidas, este truco también se puede realizar en el juego original. Similar al de *Super Mario World 9*, tan solo tenemos que presionar en el inicio "↑↑ ↓↓ ↑↓ B A Start" y el truco estará realizado.

La otra versión de la pegatina, que también es la más común y posiblemente la "original", es igual a la descrita anteriormente sólo se modifica a Mario por un extraño personaje sin bigotes con la misma ropa de Mario (esta vez con un tono verdoso), y tiene una gorra diferente a la de Mario de color verde. ¿Qué tiene que ver lo que se ve en la pegatina con el juego? Absolutamente nada.

Al igual que con la mayoría de los Mario hacks existen varias versiones alternativas, la mayoría más modernas y adaptadas a juegos más contemporáneos como *Super Mario Sunshine* para poder vender mejor. Por supuesto que el juego original en formato pirata también llegó, la pegatina es exactamente igual, no es un juego tan fácil de encontrar pero tampoco lo podríamos considerar una rareza, literalmente hablando en una tienda de la época lo podíamos encontrar justo al lado de un Mario 10.



Mario10 dibujado por JjAR01

Super Bros. 11/Mario Adventures 11 (Hack de Adventure Island 3)

Si pensaban que con *Super Mario World 9* y su juego hackeado (*Adventure Island 2*) era ya suficiente, definitivamente no coincidieron con los piratas. Una vez más la saga de Hudson Soft es afectada, en esta ocasión se puede rescatar al menos que en la presentación Mario ya no se ve deformado, pero los chinos en algo siempre la tienen que arruinar y es justamente en los gestos de Mario que se sigue viendo feliz incluso cuando el OVNI se lleva a su nueva novia… bueno en realidad son detalles que no importan, al menos esta vez la pegatina del cartucho tiene un poco de lógica, salvo por ese extraño personaje que figura como protagonista.



Como en casi todos los casos se cambia el sprite del personaje por una de Mario, en esta ocasión Mario también lleva un traje verde como en el noveno juego hackeado, los huevos son modificados por hongos y las frutas por monedas, todo para darle un parentesco con los juegos de la saga Mario, ¿Esos pequeños detalles eran acaso necesario teniendo en cuenta que *Adventure Island 3* se solía ver cada tanto en algunas tiendas?
Automáticamente desde el principio en este juego te dan muchas armas, poderes y dinosaurios lo que facilita nuestra aventura, el resto del juego sigue siendo exactamente igual a *Adventure Island 3*.







Super Mario 12 (Yoshi's Cookie)

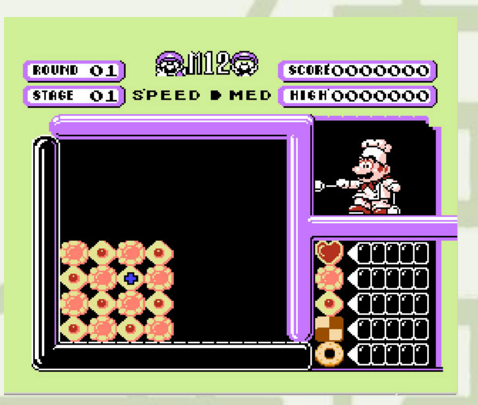
Algunos suelen decir que este hack no existe, que se trata simplemente de *Yoshi's Cookie* sin ninguna modificación y ya, pero el hecho de poder encontrar el rom del hack, sumado a que luego de una ardua búsqueda en *Google Polonia*, en *Yandex* (buscador ruso) y en *Baidu* (buscador chino), pude encontrar una captura del cartucho.



Todo esto para decir solamente que *Super Mario 12* es ni más ni menos que *Yoshi's Cookie* solo que se le hace una pequeña modificación al título indicando que es "*Mario 12*", siendo todo lo demás igual al juego original salvo pequeñas referencias al título del juego hackeado.







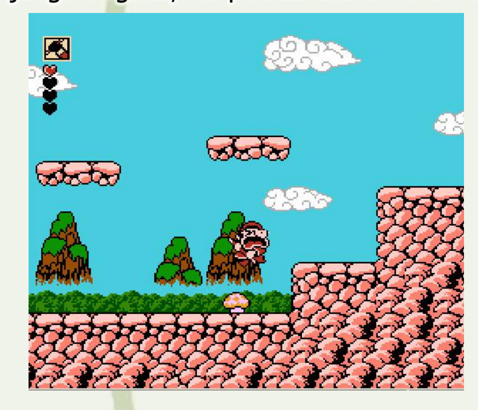
Super Mario 13 (Hack de Saiyuuki World 2 - Tenjoukai no Majin)

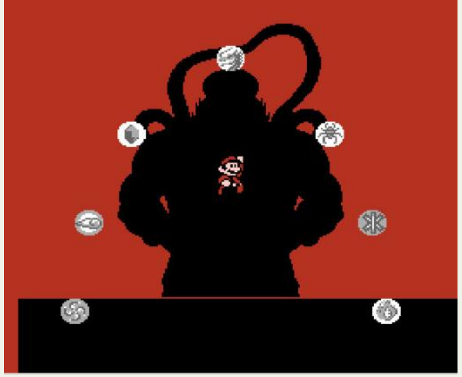


Nuevamente volvemos a tener un hack basado en un juego no tan comercial que tranquilamente podría pasar desapercibido como un Mario más para la colección si no fuera porque tiene el número "13" como referencia de una cronología que a esta altura tiene poco y nada de creíble. El juego hackeado es *Saiyuuki World 2 - Tenjoukai no Majin* conocido en su versión norteamericana como *Whomp 'Em* aunque el hack está basado en la versión japonesa que fue lanzada para Famicom.

Super Mario 13 es un juego muy oriental a simple vista, tenemos una extraña introducción en la cual se ve a Mario y detrás una sombra gigante de algún ser malvado, además estamos rodeados por unas 7 esferas que representan distintos elementos como agua, fuego, viento, etc. Veremos en el menú de inicio que se ha quitado la mitad del título original y este es reemplazado por el clásico de siempre, está ocasión con un 13 haciendo referencia a la cronología, y otro número 13 que intenta fusionarse con lo que quedó del logo del juego original.

Nuevamente volvemos a encontrarnos con un juego en el que Mario ya no salta sobre sus enemigos ni nada de lo visto anteriormente, en esta ocasión usa un bastón mágico, al menos al principio tiene que acabar con unos hongos, y eso es lo único parecido que veremos a un juego de Mario en nuestra aventura oriental. Mención aparte merece lo que hicieron los chinos con Mario cuando éste es golpeado por un enemigo, *Jaleco* ya había hecho algo bizarro en el juego original, los piratas chinos lo llevaron más al extremo todavía.







El cartucho de este juego no es raro pero tampoco es una tarea sencilla encontrarlo, su contraparte original también es posible encontrar en formato pirata, este último sí es raro, normalmente se lo conoció como *SonSon 2* a pesar de no tener nada que ver con el juego de Capcom. Super Mario 13 tiene una pegatina brillante, tiene algunas similitudes con la pegatina del juego original de Famicom pero no termina de parecerse, si vemos bien hay varias diferencia. Se puede ver un extraño resultado como combinación de la cabeza de Mario (¡finalmente la real!) y el cuerpo de *Sun Wukong*, conocido como el Rey Mono, protagonista de la conocida novela clásica épica china, *Viaje al Oeste*, o tal vez es simplemente una imagen del protagonista de *Saiyuuki World 2* con la cabeza de Mario. A la derecha veremos que dice "*Super Brother Mario 13*" y en la parte inferior lo mismo pero escrito en Chino.



En el próximo número continuaremos con los juegos piratas de Mario, ¡que aún quedan unos cuantos!

NesBeer

ESPECIAL STARFOX

POR SKULLO





ESPECIAL STARFOX

El sistema Lylat ha estado en paz mucho tiempo desde la última misión del equipo Starfox, ya que desde hace muchos años, esta saga ha parecido caer en un olvido voluntario por parte de Nintendo, como se demostró dejando a Wii sin ningún *Starfox* y lanzando como único "juego nuevo" el remake de *Starfox 64* para Nintendo 3DS.

Sin embargo, en el E3 de este año se confirmó que **se está trabajando en un Starfox para Wii U**, pero que todavía está en una fase de desarrollo muy temprana. Miyamoto también presentó algunos conceptos de juego que tenía pensado para la consola, uno de peleas entre robots gigantes (moviendo el mando tableta de Wii U para hacer equilibrio y empujar) y otro de disparar a través de cámaras de vigilancia. Estos conceptos podrían derivar en juegos totalmente nuevos o implantarse como fases extra en el futuro *Starfox* de Wii U.



Con motivo de ese más que posible regreso de Fox, Falco, Slippy y Peppy, he decidido hacer un repaso general a esta saga espacial de Nintendo, comentando brevemente los juegos y su historia.

Y es que Starfox tiene una historia que ha ido madurando y desarrollándose en cada título de la saga, hemos visto como los diferentes personajes de la franquicia discutían, se casaban y tenían hijos, abandonaban al equipo o morían, y todo eso mientras el maniaco científico Andross o cualquier otra amenaza que apareciese amenazaba la paz del sistema Lylat. Algunas de esas historias han sido narradas, adaptadas y modificadas en diversos cómics y mangas publicados en Japón y Estados Unidos, donde se profundiza un poco más en la personalidad de los protagonistas.

El origen de la leyenda

El grupo Starfox inició su andadura formado por James McCloud, Peppy Hare y Pigma Dengar, sin embargo la traición de este último provocó la muerte de James y la disolución del equipo. Peppy fue el encargado de dar la noticia al hijo de James McCloud convirtiéndose así en una especie de figura paterna para él.

El nuevo equipo Starfox está formado por Fox McCloud, hijo de James McCloud quien parece haber heredado las habilidades de piloto de su desaparecido padre, Falco Lombardi, un orgulloso cazarrecompensas con grandes habilidades a la hora de pilotar la nave, Slippy Toad, el más torpe del equipo, con mejores habilidades en la mecánica que en el manejo de las naves y el veterano y sabio Peppy Hare que resulta ser el único miembro de la formación original. En posteriores entregas el equipo añadiría a Rob 64 y Krystal como miembros de Starfox.

Como no podía ser de otra manera, Fox y sus compañeros tienen muchos rivales de entre los que sobresale el equipo StarWolf, el origen de la rivalidad parece remontarse a los tiempos en los que James McCloud estaba vivo y era rival de Wolf O'Donnell, líder de StarWolf. Este equipo estaba formado por Wolf O'Donnell, Leon Powalski, Andrew Oikonny y Pigma Dembar, formación que fue variando en las diferentes entregas de esta saga, quitando a antiguos miembros e incluyendo nuevos (como Panther Caroso).



STARFOX (1993)

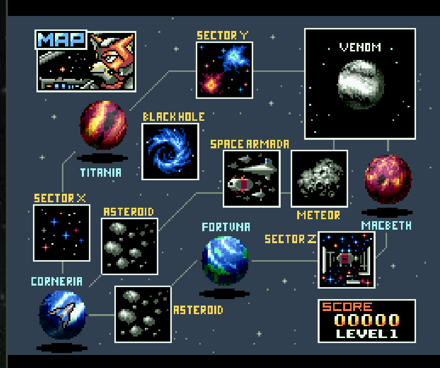


La unión de Argonaut y Nintendo dio como resultado *StarFox* (*StarWing* en Europa) shooter espacial protagonizado por animales antropomórficos, que fue el primer juego en Super Nintendo en usar el Chip Super FX para poder mostrar un juego poligonal en la consola de 16 bits (recordemos que en aquella época, todo lo 3D estaba de moda). Pese a que la Super Nintendo no estaba pensada para este tipo de juegos, el resultado convenció a la mayoría de jugadores, quienes lo recibieron con los brazos abiertos, convirtiendo a este juego como uno de los más queridos de la consola y a esta saga como una de las más populares de Nintendo.

La historia de este juego nos sitúa en el Sistema Lylat, donde el científico Andross enloqueció y terminó por hacer experimentos que pusieron en peligro la paz en dicha región, por lo cual fue exiliado al planeta Venom. Andross espero para vengarse hasta poder hacerse con suficiente potencia militar como para declarar la guerra a Corneria, lo cual llevó al General Pepper a contratar a los cazarrecompensas del grupo Starfox, quienes a mando de las naves Arwing se encargaran de ir directamente a Venom para parar a Andross.

En *StarFox* controlamos a la nave pilotada por Fox McCloud, quien junto con sus compañeros recorrerá la ruta elegida por el jugador entre las 3 disponibles, eliminando hordas de enemigos y enormes jefes de fase hasta llegar al enfrentamiento final contra Andross en Venom. La elección de diferentes rutas que cambiaban las fases del juego fue un detalle que gustó mucho a los jugadores, sobretodo porque habían pequeños secretos que permitían variar y modificar la ruta elegida en momentos concretos lo cual daba al jugador una libertad enorme a la hora de decidir que fases jugar.













STARFOX OFFICIAL COMPETITION (1993)



Poco tiempo despues de lanzar el Starfox original, Nintendo creó una versión especial del mismo para poder celebrar unos campeonatos en determinados países (algo que llevaban haciendo desde tiempos de la NES) regalando a los participantes camisetas, posters, chaquetas o viajes según la puntuación obtenida en dicha competición.



El juego se llamó *Super Starfox Weekend* en USA y *Starwing Official Competition* en Europa y en general se podría decir que era una variación del juego original con pantallas modificadas y algún añadido preparado para la competición.

Debido a que se creó solo para estos torneos especiales, este cartucho es bastante raro de encontrar.







STARFOX 2 (CANCELADO)

Tras el éxito de *Starfox*, Argonaut y Nintendo empezaron a trabajar en la secuela inmediatamente, según los datos que se iban filtrando esta nueva entrega usaría una versión mejor del Chip FX, lo cual retrasó su lanzamiento en más de una ocasión, **hasta que finalmente se canceló**.

Las principales novedades de *Starfox 2* era la inclusión de un modo a dos jugadores, la posibilidad de convertir la nave voladora en un vehículo terrestre y la inclusión de nuevos personajes, tanto en el bando de los buenos (Fay y Miyu) como de los malos (el grupo Starwolf capitaneado por Wolf O'Donnell).

El juego estaba muy avanzado cuando se decidió cancelar el desarrollo para dedicar tiempo y esfuerzo a la futura versión que saldría para Nintendo 64. Actualmente se puede encontrar por internet la versión sin finalizar, que es perfectamente jugable pese a no estar completada, es una pena que no decidieran lanzar el juego teniendo en cuenta la buena aceptación que tuvo el *Starfox* original.







STARFOX 64 (1997)

Starfox 64 (conocido en Europa como *Lylat Wars*) es considerado por mucha gente como el mejor de la saga, el motivo de esa decisión seguramente tiene que ver con que este juego es una versión más grande y mejorada del original de SNES, añadiendo a su vez muchas novedades y definiendo la historia de la saga de una manera mucho más detallada de lo que vimos en *Starfox*.



Starfox 64 añadió algunas de las ideas vistas en *Starfox 2*, como la inclusión de Wolf O'Donnell y su banda, el modo multijugador y la posibilidad de controlar vehículos terrestres, como el tanque Landmaster, que se ha vuelto un imprescindible en la saga.

A eso hay que añadirle que este juego fue el primero en usar el Rumble Pack de Nintendo 64, accesorio que venía incluido con él (lo cual hizo que la caja del juego fuese enorme). De manera que además de tener unas vertiginosas batallas espaciales podríamos, por primera vez, notar la dureza del combate en nuestras manos.

Starfox 64 dejó el listón muy alto, lo cual provocó que cualquier juego de la saga fuese comparado inevitablemente con él para ser juzgado y sentenciado. Tal es la magnitud y popularidad de este juego, que la mítica frase de Peppy diciendo "**Do a Barrell Roll**" se ha terminado convirtiendo en uno de los memes más populares de internet.













En el año 2011 se lanzó un remake de este juego llamado *Starfox 64 3D* para Nintendo 3DS, convirtiéndose en el último *Starfox* lanzado hasta la fecha.







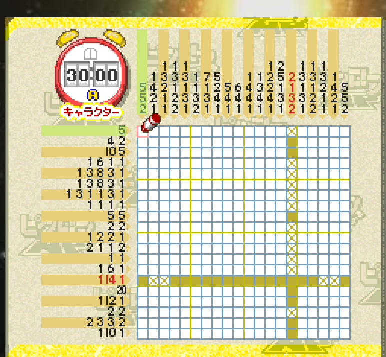




PICROSS NP VOL. 4 (1999)

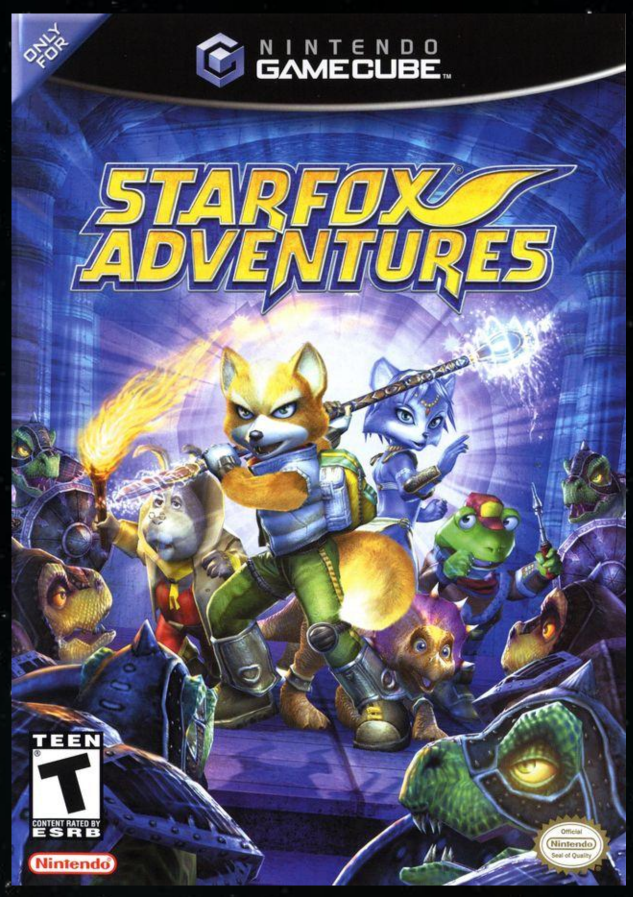
Los juegos de puzle *Picross* habían tenido una presencia constante en consolas de Nintendo gracias a la serie *Mario Picross* que ya había aparecido en Game Boy y Super Nintendo. La consola de 16 bits también recibió esta versión, que sigue siendo como el resto de juegos Picross (tenemos que descubrir unos dibujos ocultos mediante una serie de pistas y cálculos antes de que se nos acabe el tiempo) con la particularidad de que esta entrega está basada en la saga *Starfox*. Este juego no se llegó a vender como un cartucho propio, sino que era uno de los juegos que estaban disponibles para el sistema *Nintendo Power Cassete*, donde el usuario compraba un cartucho vacío y le grababan los juegos que deseaba en la tienda.







STARFOX ADVENTURES (2002)



Dinosaur Planet, era un juego de aventuras desarrollado por Rare para Nintendo 64, que nostrasladaba a un planeta lleno de Dinosaurios. Sus protagonistas eran Sabre y Kristal, quienes (con la ayuda del pequeño dinosaurio Tricky) se enfrentaban al malvado ejército del General Scales. En un momento dado, el desarrollo de este juego se canceló y no se volvió a saber de él hasta que se anunció como *Starfox Adventures: Dinosaur Planet* para la nueva consola de Nintendo, la Gamecube.

Así pues nos encontramos con **el primer juego de Starfox que no está centrado en combates espaciales** y controlaremos por primera vez a Fox en una aventura al estilo Zelda, donde recorreremos las diferentes partes de este planeta prehistórico, nos enfrentaremos a enemigos enormes y pilotaremos de vez en cuando el Arwing para poder acceder a diferentes partes del planeta.

Pese a que el juego era bastante entretenido y contaba con un apartado técnico sobresaliente, muchos jugadores no llegaron a sentirse satisfechos con el resultado final, quizás porque no era "un Starfox normal" o porque para jugar a un juego tipo Zelda, muchos preferían esperar al nuevo Zelda que se estaba preparando.

Sea como sea, la aventura protagonizada por Fox, Krystal y el príncipe Tricky es la rareza de la saga *Starfox*, pues de momento ningún otro juego ha decidido distanciarse tanto del estilo original.







Imágenes de *Dinosaur Planet* antes de ser modificado para convertirse en *Starfox Adventures*







Imágenes de Starfox Adventures

STARFOX ASSAULT (2005)



Namco fue la encargada de hacer el siguiente juego de la saga *Starfox*, donde Fox y el resto de su equipo volverían a recorrer el espacio en una trepidante aventura, alejándose del estilo del juego anterior.

La historia de este juego nos cuenta como Andrew Oikonny enloquece y abandona StarWolf para crear su propia guerra contra el sistema Lylat (emulando lo que su tío Andross hizo en los primeros juegos de la saga). Lamentablemente sus planes se ven truncados súbitamente al aparecer un nuevo enemigo en acción: Los Aparoides, una raza con la habilidad de fundirse con máquinas y seres vivos para controlarlos, lo cuales se convierten en los enemigos principales de este juego.

Starfox Assault intentó **aportar variedad al desarrollo del juego con fases a pie,** que complementarían a las fases terrestres (pilotando el Landmaster) y espaciales (pilotando el Arwing). Sin embargo esas fases no resultaron ser tan convincentes como deberían y debido a su abundancia, se alzaron algunas voces críticas contra ellas, señalándolas como lo peor del juego.

Por lo demás un Starfox lleno de acción, con un multijugador y una banda sonora de alta calidad.









STARFOX COMMAND (2006)



Starfox Command fue desarrollado por Nintendo y Q-Games, empresa donde se encontraba Dylan cuthbert, uno de los principales responsables de *Starfox* y *Starfox 2*, **reuniendo así el equipo que vio nacer a la saga**. El regreso de Cuthbert a la franquicia trajo de nuevo algunas ideas que se habían pensado para *Starfox 2* y no se habían aprovechado en *Starfox 64*, así como algunos conceptos nuevos.

La historia del juego nos sitúa tras los sucesos del juego anterior, mostrando como cada miembro del equipo StarFox decide seguir su propio camino, lo cual provoca la disolución del grupo.

Sin embargo un ataque a Corneria por el imperio Anglar (que procede de los mares contaminados del planeta Venom) terminará por reconstruir el equipo para evitar males mayores.

Este juego llama la atención por poseer una enorme cantidad de finales y detalles sobre la historia de los personajes, lo cual aumenta su rejugabilidad considerablemente.

CURIOSIDADES SOBRE STARFOX

Los animales llegan al espacio

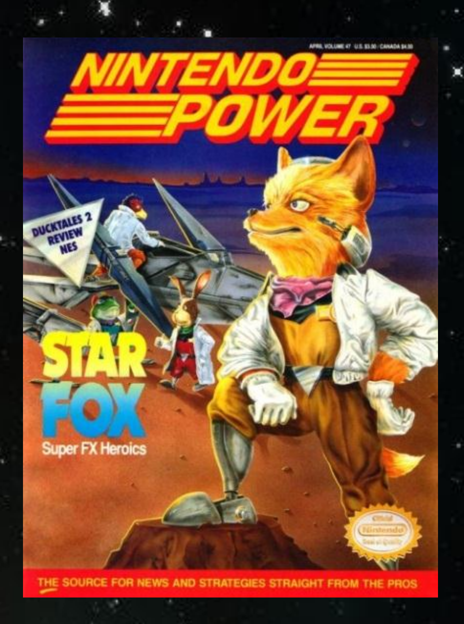


La decisión de incluir animales como protagonistas de esta saga fue tomada para intentar alejarse todo lo posible de otras sagas espaciales y ciencia ficción, que solían estar protagonizadas por Mechas y héroes humanos.

La elección de los animales concretos vino dada por la cercanía del santuario Fushimi Inari-Taisha a las antiguas oficinas de Nintendo, dicho lugar esta simbólicamente ligado a los zorros (de hecho hasta hay un equipo de beisbol infantil llamado "Inari Foxes") lo cual facilitó la decisión sobre que animal que iba a protagonizar el juego.

La elección del resto de animales vino dada por diferentes motivos de origen mitológico y folklore japonés, como la influencia de la historia de Momotaro que es acompañado en su viaje por un faisán (que inspiraría a Falco) un perro y un mono. La elección del perro y el mono como Sargento Pepper y Andross también tuvo que ver con una expresión popular japonesa "pelear como perros y monos" lo cual los situó en bandos opuestos en la historia del juego, y la inclusión de un sapo proviene de un miembro del equipo de desarrollo, quien tenía uno como mascota.

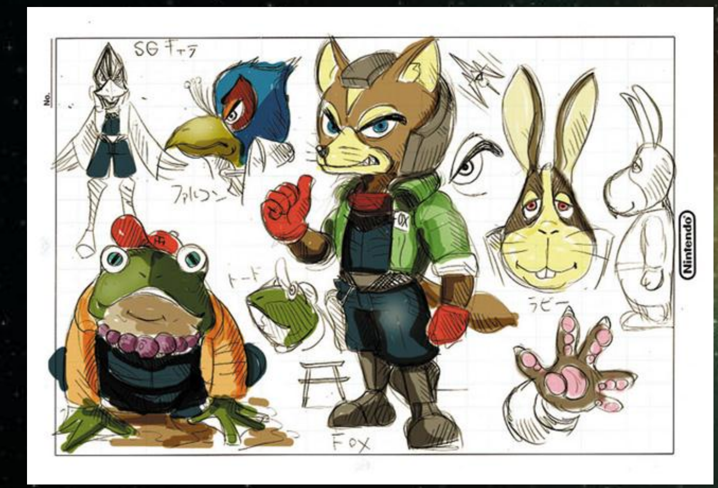
La teoría de las patas mecánicas



Debido al aprecio que tenía Miyamoto a la serie Thunderbids, los personajes de *Starfox* tenían originariamente un aspecto de muñeco (que se puede apreciar perfectamente en la publicidad y portadas del *Starfox* de SNES).

Una de las características que tenían esos muñecos era que sus patas eran metálicas, (quizás para aguantar el peso del muñeco en sí o quizás para darle un toque más "espacial", pues ya aparecían en los primeros bocetos de los personajes) esas patas se conservaron en los diseños de Starfox 64, así como en todas las publicaciones e ilustraciones de la época que se basaban en esta saga.

Con la llegada de Internet, cualquier cosa, por pequeña que sea, puede llevar a crear una leyenda urbana en cuestión de días. De esa manera se popularizó la creencia de que los personajes de Starfox se amputaban las piernas y se las sustituían por prótesis mecánicas para que la sangre de su cuerpo no bajase hasta las piernas, volviéndolos más eficaces como pilotos.



Algunos de los primeros bocetos de personajes



Las versiones "en muñeco" de los personajes

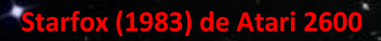
Los otros Starfox

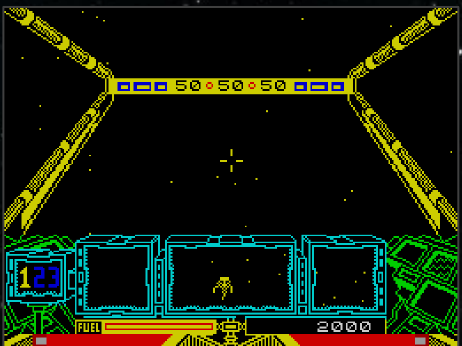


Starfox de SNES fue el primer título de esta saga, pero no el primer juego de temática espacial llamado Starfox, ya que algunos años atrás, en 1983 apareció un juego de Atari 2600 llamado Starfox, y en 1987 se lanzó otro juego distinto con la misma temática para Commodore 64, ZX Spectrum y Amstrad CPC.

Estos juegos no tienen relación entre sí, como tampoco lo tienen con la saga de Nintendo. Sin embargo si hay un par de juegos que estan ligados familiarmente con Starfox, y se trata de Starglider (1986) y Starglider 2 (1988) ya que fueron desarrollados por Argonaut Games, quienes iban a lanzar una versión para NES conocida inicialmente como Nesglider, que muy seguramente fue lo que terminó convirtiéndose en el Starfox de SNES.




Starfox (1983) de Atari 2600


Starfox (1987) en Spectrum


Starglider (1986)

StarFox Arcade y Virtual Boy



Una de las demos técnicas del Virtual Boy mostraba una nave volando por el espacio, lo cual hizo pensar que se iba a desarrollar un juego de *Starfox* para Virtual Boy. Al final ese juego nunca llegó a salir, pero si salió un título muy similar llamado *Red Alarm*.

Quizás Nintendo tenía pensado lanzar en un futuro un posible *Starfox* para Virtual Boy, pero el tremendo fracaso del periférico propició que se cancelasen todos los proyectos destinados a él.

En la época de Gamecube, Nintendo volvió al mercado de los arcades gracias al trato que hizo con Namco y Sega para la placa recreativa "Triforce", bajo la que salieron juegos como el *F-Zero AX* y los *Mario Kart* de Arcade.

En aquella época se había pensado lanzar un arcade de *Starfox*, del cual nunca se supo demasiado y terminó por cancelarse. ¿Estaba basado en lo que vimos en *Starfox Assault*? ¿Era un juego totalmente distinto? Nunca lo sabremos.

StarFox Game Watch

A poco de salir el juego de SNES, Nintendo hizo algunas promociones en las cuales se podía conseguir reloj con pantalla LCD para jugar a una versión adaptada de *StarFox*.


OFFICIAL ORDER FORM

Nintendo® STARFOX GAME WATCH TM*

Please send me ____ Nintendo®* StarFox™* Game Watch(es). For each watch ordered, I have enclosed (2) two Proofs of Purchase (UPC symbol) from the bottom panels of *Kellogg's Corn Flakes®* cereal and $8.99 check or money order made payable to Nintendo StarFox Game Watch Offer (no cash or stamps, please) along with the Official Order Form.

PRINT PLAINLY — PLEASE INCLUDE ZIP CODE

Please Send The Game Watch(es) To:

First | Middle Initial | Last

Address Give street address to ensure delivery | Apt/Lot/Space #

City | State | Zip

____ Age | ____ Male | ____ Female

MAIL TO: **Nintendo StarFox Game Watch Offer**
P.O. Box 185186
Battle Creek, MI 49018-5186

OFFER EXPIRES APRIL 30, 1995 OR WHEN SUPPLIES ARE EXHAUSTED. Official Order Form required. No mechanical reproduction of order form will be accepted. We must have your zip code to mail order. U.S. Military overseas send APO or FPO address. This offer good in U.S., its territories and Puerto Rico, except where prohibited, licensed, restricted or taxed. Kellogg Company reserves the right to substitute or limit offer. ALLOW 60 DAYS FOR DELIVERY. Kellogg premiums are not for resale. ®, © 1994 Kellogg Company.

* TM, ® are trademarks of Nintendo of America Inc.

Curiosidades en los nombres



El padre de Fox, James McCloud, no fue llamado oficialmente así hasta la salida de *Starfox 64*, anteriormente se le había mencionado en algunos cómics y revistas como Fox McCloud, Sr.

La nave Arwing debe su nombre a que su forma recuerda una A, lo mismo pasa con la nave Wolfen que recuerda una W (aunque también tendrá que ver con que su piloto es Wolf, supongo).

El Nombre de Rob64 está basado en el periférico de Nintendo, Rob the Robot. En Japón, Rob64 es llamado NUS, en referencia a **N**intendo **U**ltra **S**esenta y cuatro (el que fue el nombre oficial de Nintendo 64 durante un tiempo).

Leon Powalsky pudo ser nombrado en homenaje a Leon Kowalsky, de la película Blade Runner. Mismo caso podría darse con Bill Grey, el cual posiblemente esté basado en William Grey de la película Independence Day, que es homenajeada en algunas situaciones de *Starfox 64 (*concretamente en el planeta Katina*)*.

Como se ha mencionado en más de una ocasión, los primeros juegos de esta saga sufrieron un cambio de nombre en Europa, con lo cual el primer *Starfox* pasó a llamarse *Starwing* y *Starfox 64* a *Lylat Wars*.



El motivo de este cambio no parece tener nada que ver con los juegos llamados *Starfox* ajenos a Nintendo que he comentado en la página anterior, si no con la compañía alemana Starvox, pues al parecer la v y la f se pronuncian de la misma manera en ese idioma, lo cual motivó al cambio de nombre para evitar cualquier tipo de confusión.

Lo que nunca he entendido es porque no se renombró *Starfox 64* como *Starwing 64*, para mantener la coherencia con la entrega anterior.

REFERENCIAS A STARFOX EN OTROS JUEGOS

Pese al abandono actual, *Starfox* ha sido una de las sagas más famosas y queridas de Nintendo, de manera que no es raro ver muchos homenajes y parodias de la saga en otros juegos de Nintendo. Así que para dar por finalizado el especial comentaré algunas de esas referencias brevemente.

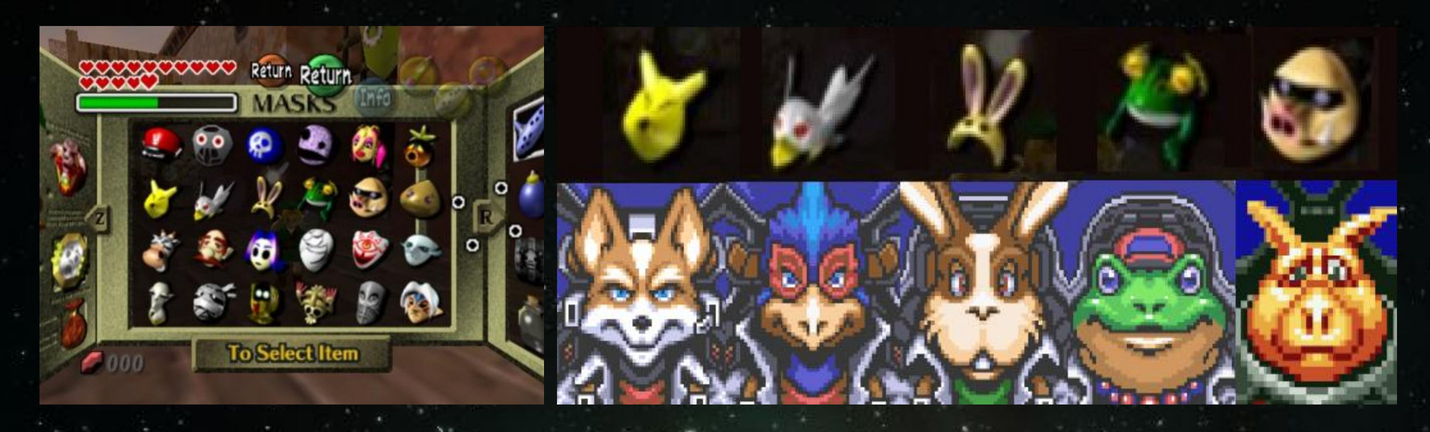
Referencias en The Legend of Zelda

Seguramente muchos recordarán la cara que tenía la luna en *Zelda: Majora's Mask*, pero solo los más veteranos reconocerán esa cara de otro juego, que no es otro que el *StarFox* de SNES, donde aparecía un meteorito con un aspecto muy similar si usábamos el truco para acceder al agujero negro y variar nuestra ruta.





Otro guiño a *Starfox* en *Majora's Mask* está en las máscaras que puede conseguir Link, entre las que se encuentran un conejo, un pájaro, un zorro y un sapo, casualmente los cuatro animales que representan al equipo *Starfox*, para terminar de redondear la broma también nos encontramos con una máscara de cerdo, que representaría a Pigma.



Y quizás el guiño más raro a *Starfox* dentro de la saga Zelda se encuentre dentro de *Ocarina of Time*, donde (si usamos un cartucho de trucos) se puede desbloquear un Arwing que atacará a Link. Al parecer este Arwing se creó para probar las físicas que se iban a usar con algunos enemigos.





F-Zero y StarFox, tal para cual

En cierto momento se creó una especie de vínculo entre *StarFox* y *F-Zero*, quizás por el hecho de que ambas sagas fueron creadas en Super Nintendo, ambas tenían un entorno futurista, protagonistas cazarrecompensas e incluso ambas sagas están siendo olvidadas por Nintendo en el mismo lapso de tiempo.

Pero lo que realmente une a *Starfox* y *F-Zero* son las referencias cruzadas entre ellas. La mejor prueba es el personaje James Mc Cloud en diversos juegos de la saga *F-Zero*, cuyo aspecto es una versión humanizada del padre de Fox con el cual comparte nombre y vehículo, también existe otro personaje llamado Leon, que parece estar inspirado en Wolf O'Donnell.





Otro guiño se encuentra en que en los datos de fabricación de muchas de las naves de *F-Zero* aparece la empresa ficticia Space Dynamics Inc, que casualmente también es responsable de la creación del Great Fox y el Arwing en la saga *Starfox*.

Por su parte en algunos finales de *Starfox Command*, se muestra a Fox y Falco participando en una carrera de naves futuristas, muy al estilo *F-Zero*. En ese mismo juego un piloto de *F-Zero* (Octoman) aparece como enemigo.



Hermanos de FX

Stunt Race FX fue otro de los juegos desarrollados para Nintendo con el Chip FX que popularizó *Starfox*. En esta ocasión se trataba de un juego de carreras, lo que no impidió que se incluyesen algunas imágenes de Fox, e incluso la aparición de los Arwing en algunos circuitos a modo de homenaje.





Starfox en juegos de lucha



En la popular saga de lucha *Super Smash Bros*, donde diversos personajes de Nintendo se pelean entre sí, *Starfox* siempre ha tenido su representación con Fox como personaje jugable. En entregas posteriores se añadieron Falco Lombardi y Wolf O'Donnell al plantel de luchadores, se aumentaron los escenarios basados en la saga (con la inclusión del resto del equipo de Starfox volando en sus Arwing) y finalmente se añadió a Andross (con el aspecto que tenía en SNES) como ayudante, así como diversos trofeos de los personajes de la saga.

En *Tekken Tag Tournament 2* de Wii U hay unas ropas especiales centradas en personajes de Nintendo, siendo Fox uno de los elegidos.





Decorando con un Arwing

En algunos juegos de Nintendo aparece la famosa nave Arwing a modo de homenaje. Uno de ellos es *Super Mario RPG*, donde encontramos la nave al lado del vehículo de Captain Falcon en *F-Zero* y de la nave de Samus Aran en *Metroid*.

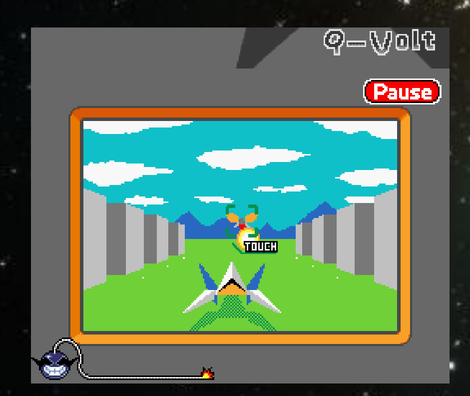
Dicha nave también aparece como elemento decorativo en varios juegos de la saga *Animal Crossing*.





¡WarioFox!

La saga *Wario Ware* está llena de guiños a toda la historia de Nintendo, con lo cual es normal que tenga referencias a otras sagas de videojuegos. En *Wario Ware Do It Yourself* y *Wario Ware Smooth Moves* se incluyen minijuegos de *Starfox*, (en el de *Smooth Moves* se homenajea también al periférico Rob The Robot).





Skullo

STAFF (ox)





SKULLO

Director, redactor

y maquetador

NESBEER

Redactor







EL MESTRE

Redactor

VALVEIDER

Redactor

ALF

Redactor

¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

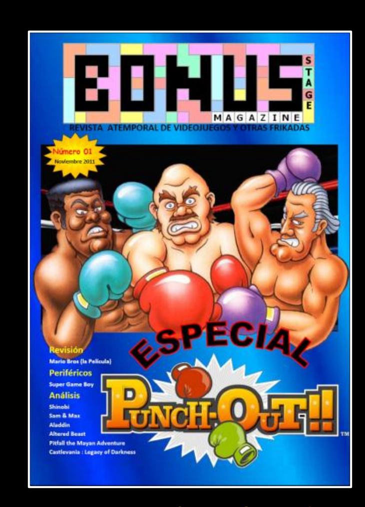
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo.

¡Es muy sencillo!

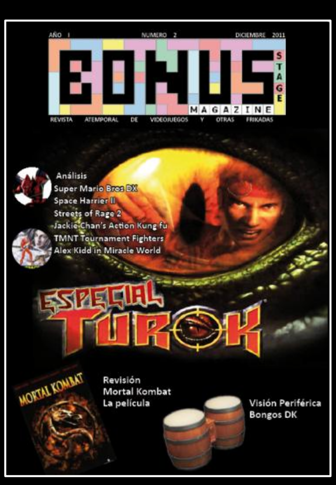


¡Os esperamos en el próximo número!

Y no os olvidéis leer los números anteriores:



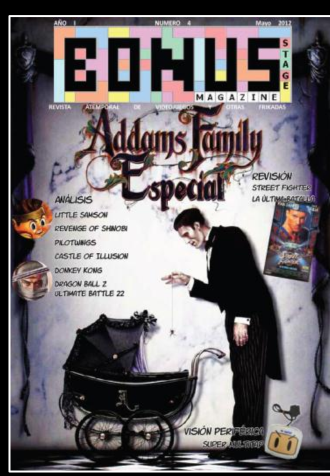
#01 Especial Punch Out!
Noviembre 2011 (36 págs.)



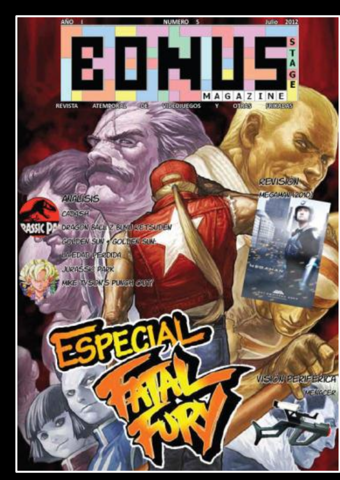
#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



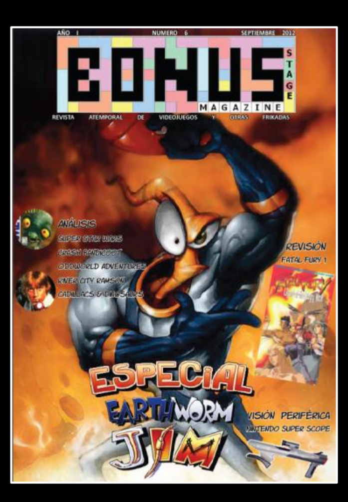
#04 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



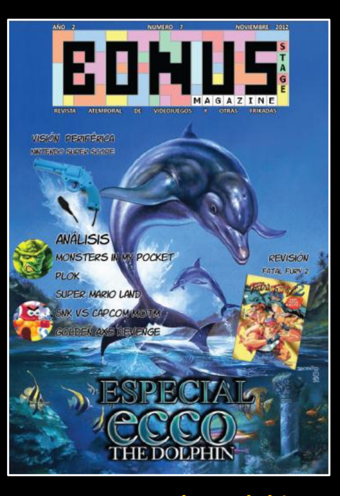
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



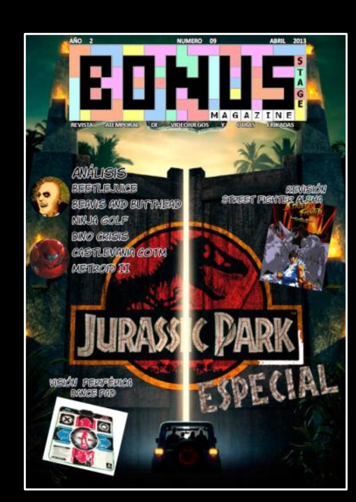
#06 Esp. Earthworm Jim
Septiembre 2012 (45 págs.)



#07 Esp. Ecco the Dolphin
Noviembre 2012 (54 págs



#08 Esp. Kunio Kun (Renegade)
Enero 2013 (55 páginas)



#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



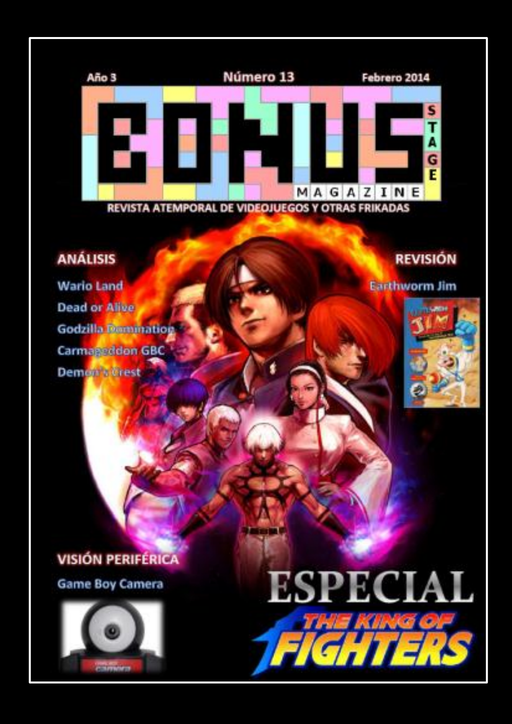
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 páginas)



#11 Especial Alex Kidd
Octubre 2013 (55 págs.)



#12 Especial Tortugas Ninja
Diciembre 2013 (69 págs.)





#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)

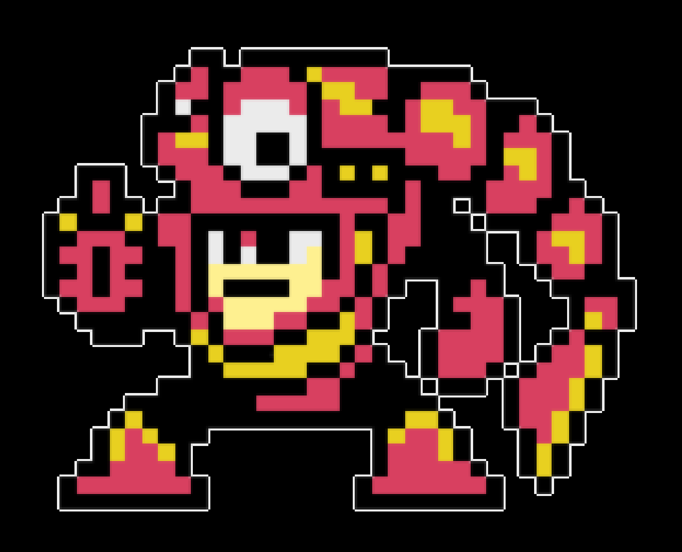
#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)



BONUS STAGE MAGAZINE #15

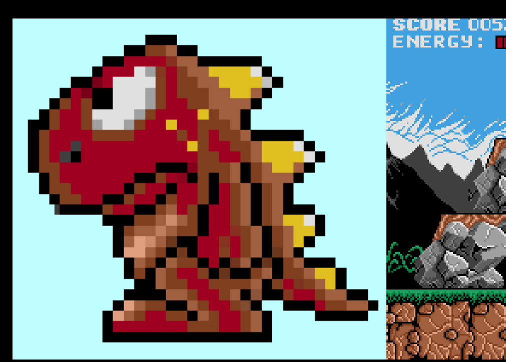
Especial Jojo's Bizarre Adventure

Junio 2014 (66 páginas)



SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

1- EL DESCONOCIDO





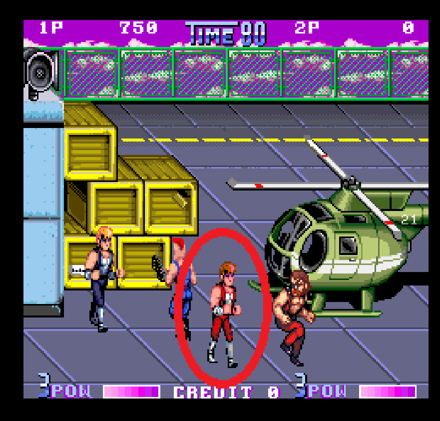
El personaje es del juego *Prehistorik* de PC

2- LA SOMBRA



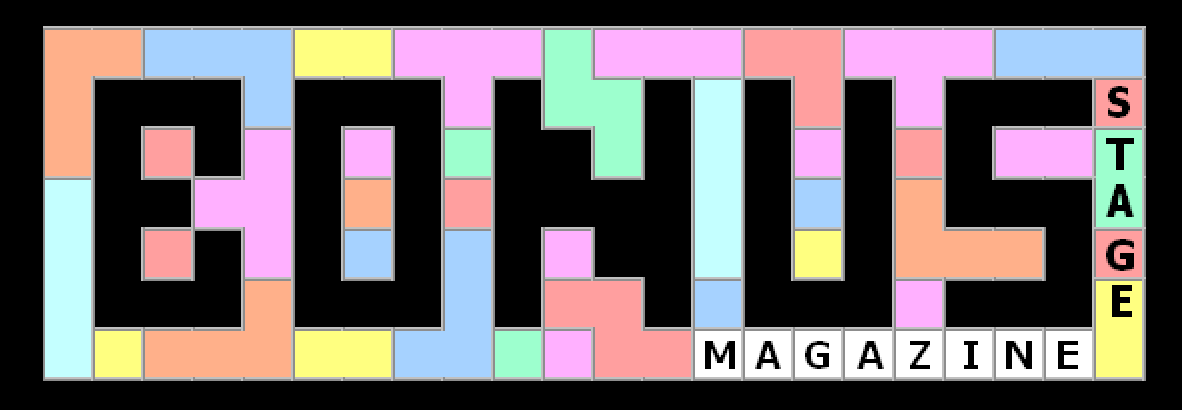
El personaje tras es Rahzar de *Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles In Time*

3- EL ERROR





El error es el color de la ropa de Jimmy Lee, pues la captura es de *Double Dragon 2* de Arcade, y en dicho juego va de color Blanco, no de rojo.



Número 16

Agosto 2014

